「ストリートファイターIII 3rdストライク」新キャライラスト公開!!

平成11年3月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第12号通巻255号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
March.30.1999 No.255

GAMEST

ゲームセンターを10倍面白くする本

1999
3 30
特別定価　540円

特別企画

NAOMIはアーケード業界を救えるか？
NAOMIその現在と未来

キャラクターの魅力に迫る
対戦格闘キャラとは？

新作プライズをプレゼント!
春のプライズ大作戦



AOUショー'99 速報

ストリートファイターIII 3rdSTRIKE Fight for the Future

ジョジョの奇妙な冒険
パワーストーン
ギガウイング
バトルギア
スパイクアウト ファイナルエディション
幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆくた～
ガントレットレジェンド
グラディウスIV
ガンバード2

餓狼伝説 WILD AMBITION



BATTLE GEAR

© TAITO CORP. 1998



"本物"を体感できるリアルサウンド。日本を代表する名車の細部まで再現する映像クオリティ。
車種ごとに操作性の違う全21台が集結。超弩級の走りを磨き上げ、ゲーム・スペックはここまで進化した!!
いま新たなる最速伝説が始まる!!

●国産6メーカー、全21車種の一般市販車を使用してプレイヤーの感情移入度をアップ。●インパネのライトアップにより、迫力のあるナイトステージを演出。●通信機能で最大4人まで同時プレイが可能。●初級、中級、上級、超上級の4つのコースを用意。また、AT、MT、車種の選択も可能。●ステアリング、アクセル・ブレーキペダル、シフトノブは本格的メカを採用し、よりリアルなドライブ感を実現。

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3。
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
株式会社タイトー®



ドリームキャスト版アレンジアルバム発売決定!!

PSYCHIC FORCE 2012 –ARRANGE SOUND TRACKS–

あの3Dサイキックバトルが話題のドリームキャストに登場!ズンタタのメンバー7人がアレンジに挑戦、熱いバトルを展開!!

3/10 on Sale!

ZTTL-0037 価格2,550円(税込)

PSYCHIC FORCE 2012 シリーズ 好評発売中
ARCADE SOUND TRACKS ZTTL-0026/価格3,600円(税込) AUDIO DRAMA Vol.1 ZTTL-0027/価格2,550円(税込) AUDIO DRAMA Vol.2 ZTTL-0028/価格2,550円(税込)

待望の"ズンタタ"初ベストCD登場!!

ズンタタ ヒストリー ラブノーマル1st, 2nd

タイトーサウンドチームZUNTATA、12年間の集大成!今回は1986年から1995年までの名曲の数々を収録!現在では廃盤となったお宝サウンドから、思わず口ずさんでしまうお馴染みの曲まで見逃せない2枚!!

ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 1st
ZTTL-0038 価格2,550円(税込)
ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 2nd
ZTTL-0039 価格2,550円(税込)

3/20 on Sale!

ZUNTATA
TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー
企画・制作・販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online"
http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html


TAITO
バブル弾ける！デカ泡（バブル）&チビ泡（バブル）登場！
これがバブル完璧形態（パーフェクトバージョン）！
お待ちかねシリーズ第5弾！
より楽しく、より遊びやすく、
パズボブが最新アイテムで
パワーアップ！
SUPER PUZZLE BOBBLE
© TAITO CORP. 1999
TAITONET
新フィーチャー＆アイテムで盛り上がる！
1.スターバブル（青星玉） 最初に接触したバブルと同色のバブルを全て消します。 2.クラッシュバブル（赤星玉） なにかバブルをあてると反射ブロックを画面内から全て消します。 3.デカバブル ふつうのバブル7個分の大きさを持つバブルです。 4.チビバブル 小さいバブルなので、今まで通らなかったスキ間も抜けていけます。 5.反射ブロック 画面内に設置してある消せないカベです。 6.ダンパー これにバブルをぶつけると矢印に示された方向へ発射台が動きます。
ZUNTATA NEW RELEASES
GALACTIC STORM
～瞳の記憶～
ZUNTATA
「自由」を追求した「音画」。
ギャラティックストーム
～瞳の記憶～
名コンポーザー「OGR」と堀内耕太郎氏による全曲アレンジに加え、「PROTMIND」「電脳皇帝」をピックアップして待望のリリース!!
Now on Sale!
ZTTL-0035 価格2,550円（税込）
Hot menu
秘蔵中の秘蔵、超ホットな1枚。
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.5
HOT MENU
好評のシリアルナンバー付き完全限定版シリーズ第5弾！“音職人”コンポーザーkaru.のオリジナル曲を1枚にパッケージ。
Now on Sale!
ZTTL-0036 価格2,550円（税込）



全メーカーの中でも特に目立っていたのはコナミ。メインはやはりビートマニア最新作をはじめとした音ゲー。「ビートマニアⅡDX」「DDR2ndMIX」「ギターフリーク」「ポップンミュージック2」、そして、ドラムをモチーフとした「ドラムマニア」が出展されていた。真の注目株はガンシュータイプの「サイレントスコープ」と言う声も…。



AOUショー'99速報

去る2月17日(水)～18日(木) 幕張メッセ会場でAOUショー'99が行われた。今号はショー会場の雰囲気と目玉タイトル、そして開催日当日に確認できた「隠し玉タイトル」をどこよりも早く紹介。AOUショーの詳しいことは次号、特集として掲載する予定だ。

次号4月15日号（3月15日発売）特集
AOUショー'99 最強ゲームはこれだ!!

「NAOMI」期待高まる

今、何かと話題の「NAOMI」。セガブースは「クレイジータクシー」「ゾンビリベンジ」「エアラインパイロッツ」などでクオリティ＆汎用性の高さをアピールしていた。また、鈴木裕氏のドライブ「F355チャレンジ」が映像出展。そのほかSNKの参入発表があったりと、これからが非常に楽しみだ。


クレイジータクシー（セガ）

映像出展
- ■ストライダー飛竜（仮）（カプコン／アクション）
- ■F355チャレンジ（セガ／ドライブ）
- ■クルセーダース（漫充堂／アクション）

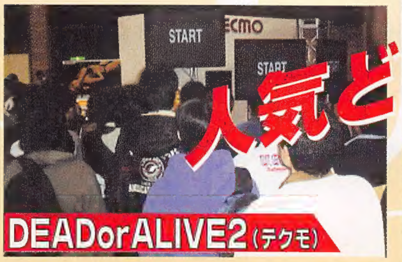
基板出展
- ■ドラムマニア（コナミ／コンセプト大型筐体）
- ■フィッシャーマンズバイト（コナミ／コンセプト大型筐体）
- ■サイレントスコープ（コナミ／ガンシューティング）
- ■GIANT GRAM 全日本プロレス2 IN 武道館（セガ／対戦格闘）
- ■サラリーマン戦果（アルトロン／テクモ／パズルゲーム）
- ■ULTIM@TE RACE（ミッドウエストアミューズメント／ドライブ）
- ■NBAショータイム（MIDWAY／スポーツ）
- ■INVASIOW（MIDWAY／ガンシューティング）
- ■VAPOR TRX（アタリゲームズ／ドライブ）
- ■CARN EVIL（MIDWAY／ガンシューティング）

<エイティングシューティング正式名称>
バトルシューティング（仮）→バトルバクレイド


500GP（ナムコ）


ストリートファイターⅢ 3rd（カプコン）

人気どころはこれだ！


DEADorALIVE2（テクモ）

例年より基板物が少ないこのショーの中で、頑張りを見せていたのが「ストⅢ 3rd」「ギガウイング」「恋愛クイズハイスクールエンジェル」。「デッドオアアライブ2」は映像出展のみだったが人気を集めた。


RCでGO!（タイトー）

速報！＆続報！

鏡花水月 Q



「決して認めたくはないが、我々の組織力をもってしても、**彼の存在**を正式に肯定することは現時点では難しいという結末を得た」
ＣＩＡ広報官リチャード・バーグマン談



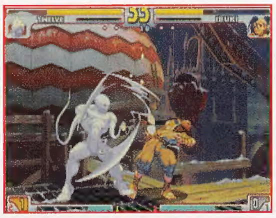


一念発起 春麗



久しくファイトから遠ざかっていた春麗。しかし、事件は唐突に起きた。クンフー教室の教え子が、突然姿を消してしまったのだ。行方を追うため、**戦いの舞台に戻る**ことを決意する。





3rd STRIKE STREET FIGHTER III
Fight for the Future

※画面写真は開発中のものです。

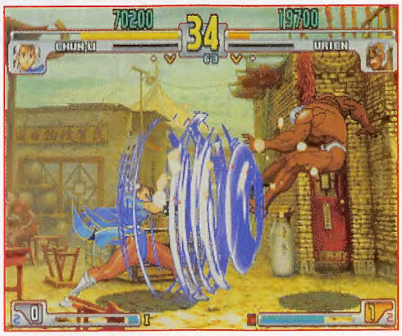
ＡＯＵショー、一番人気のタイトル！
まずは、新進気鋭の新加入キャラクターをクローズアップ！

意気衝天 まこと





名門空手道場「竜胆館」。だが、かつての繁栄はいまや見る影もない。一人娘のまことは、親父譲りの**胴着に誓う**。
「もう一度…うちがメジャーにしてみせるちや！」



以毒制毒 トゥエルヴ



ギルの組織が作りだした究極の人型殺戮兵器。変幻自在の生体ボディは、プロトタイプのネクロを強化改良した完成形。**絶対の絶望**がターゲットを追いつめる！







鬼哭啾々 レミー



許せないやつらがいる。倒せ、潰せと心が吠える。銀髪に隠された瞳が一瞬の狂気に煌めくとき、青年の心は闇に染まる。「見ててくれ、姉さん」
復讐の宴…もう後には引けないのだ。

新企画!! GAMEST CD-ROM COLLECTION発進！君のパソコンが画集になる!!

GAMEST CD-ROM COLLECTION Vol.1

CD-ROM

吉崎観音 自選イラスト集

MINED+

『ＭＩＮＥＤ』(弊社刊)で作者自ら選りすぐったイラストを、今度はアナタのモニターにお届け！新作イラストを収録して皆様の期待に応える珠玉の一枚に仕上がりました。
◎壁紙用 高解像度画像データ付き！

3月下旬発売予定　本体予価4800円

作動環境 Windows/Macintosh hybrid CD-ROM本体



GAMEST CD-ROM COLLECTION Vol.2

CD-ROM

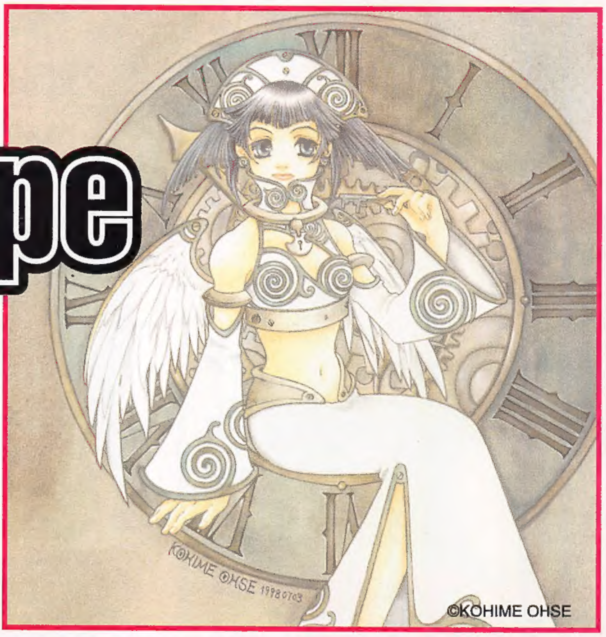
桜瀬琥姫 自選イラスト集

Kaleido Scope

ゲームやコミックの分野で人気の高い桜瀬琥姫のイラストレーションをハイブリッドＣＤ化！『KaleidoScope』(弊社刊)のイラストを中心に収録した、ファン必携アイテムです。
◎壁紙用 高解像度画像データ付き！

3月下旬発売予定　本体予価4800円

作動環境 Windows/Macintosh hybrid CD-ROM本体



キリトリ線　※切り取って、お近くの書店にご注文下さい。

注文書

吉崎観音自選イラスト集ＭＩＮＥＤ＋	個
桜瀬琥姫自選イラスト集KaleidoScope	個
お名前　（　　歳）	電話番号
ご住所（〒　　　）	

貴店印（帖合印）

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03(3293)9321 FAX.03(3293)9329 http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

今号の…

GAMEST PUSH UP TITLE
3/30.1999.

餓狼伝説 WILD AMBITION

まずシステムが充実！さらに各キャラ攻略も充実しているっつーから、もう見逃せないね。

P.6へGO！



パワーストーン

家庭用に負けるな！
ゲーセンで「なんでも」やって、対戦、対戦！

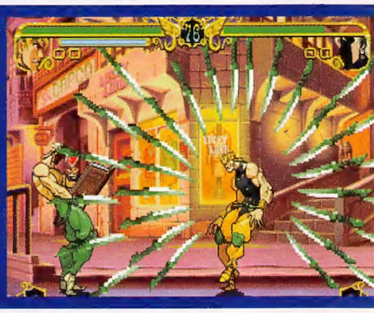
P.14へGO！



ジョジョの奇妙な冒険

これを決めろ！
全キャラフォローの連続技特集でおおばん振るまいだ。

P.18へGO！



タイトーとの合同主催による、スコアキャンペーン開始！今回は、車種とコースを徹底分析するぞ！

P.28へGO!



タイムアタックランキング開催中！

まずは第１回集計を目指してタイムを詰めろ！





BATTLE GEAR
ーバトルギアー

～一押しタイトル先の先～
■ストリートファイターIII3rd（カプコン）
■バトルシューティング（仮）（エイティング）
■デッドオアアライブ2（テクモ）
■ガンビート（トレジャー）



餓狼黄金時代、再び到来!!

餓狼伝説 WILD AMBITION™

いよいよ本格的な攻略がスタート。まずはプレイ上、ちょっと引っかかるシステムからチェックだ!

振り向き

担当：若人

やや面倒な概念だが、理解すればなんてことはない。

本作、餓狼伝説W.A.から3D格闘ゲームによく見られる背向けの概念が導入された。この背向け状態へは、相手を跳び越えたり、ジャンプ攻撃でめくる。もしくは振り向き行動であるキムのパッカソ、冬次の表裏を行えばなる。また、密着でジョーのタイガーキックやアンディの昇龍弾などをガードした場合にもなる。ここで出せる攻撃やガード方向などは、一体どうなっているのか?細かいところではあるもののプレイ上、必ず引っかかるポイントなので、しっかりとその概念を知り、戸惑うことなく対処していこう。

ガード方向は⁉

さて、背を向けていてまず気になるのはガード方向だが、これは正面を向き合ってる状態と変わらず、相手のいる方向と逆にレバーをいれておけば問題なくガードしてくれる。しかし、背を向けた状態でしゃがみガードをしていると背を向けたままになってしまう。正面を向いてガードしたい場合は、レバーを一度左右どちらかに入力してからガードしよう。そうすれば、ちゃんと向き直してガードできるぞ。なお、この向き直しは後述する振り向き攻撃のところで役立つ重要なテクニックだ。

振り向き攻撃の性質

全キャラ共通の振り向き攻撃はレバーニュートラル+攻撃ボタンと⬇+攻撃ボタンで出すものとでふたつ。どちらもキャンセルでき、後者に関してはダウンを奪える。また、キムと冬次は固有の振り向き攻撃を持っている。しかし、振り向き攻撃はどれも技の出が遅く、状況にもよるが簡単に潰されてしまう。なので、これを補うための通常技を使うように前述の向き直しからの通常技を使うようにしよう。また、背向け状態から必殺技を出すと自動的に向き直して発動するので、これも有効に使うといいだろう。



正面を向いているときの攻撃を素早く出すことができるぞ。



背を向けた状態でも、レバーを一瞬左右に入力してからなら…、

背後投げに関する知識

振り向きとは少し話が逸れてしまうが、背向け状態の相手を投げる背後投げに関して少し述べておこう。

背後投げは全キャラ共通で背向けの相手に対して➡+Cでしか決めることができない。そのため、コマンド投げで➡+Cの含まれない➡⬅+Cなどで投げようとしても投げが成立せず、打撃が出てしまう。これは相手に跳び越えられて着地際にコマンド投げを決めようとした場合になってしまうぞ。また、➡+Dの回り込みも同じように軸ずらしが出てしまうので注意しよう。



必殺投げの場合なら背後からでもしっかりと決まってくれる。

小ジャンプ

担当：若人

小ジャンプ攻撃の強い時代に終止符を打たれた…のか⁉

小ジャンプの際には要注意

小ジャンプ攻撃は最近の2D格闘ゲームだと主力となりうる攻撃手段。その理由には「素早くしゃがみガード不能の攻撃を出せる」、「軌道が低く素早いため、対空技で反応しにくい」という2点に重点が置かれる。しかし、本作ではその小ジャンプの着地後に硬化時間が存在する。これによって小ジャンプ攻撃からの連続技が非常に狙いにくい。また、空小ジャンプからの下段や投げといった連携もスムーズには行えず、逆に硬化中に相手の攻撃をくらってしまう。なお、この空ジャンプの際に関しては通常ジャンプの着地際にも一瞬ではあるが存在することを付け加えておく。

では、どのようにして小ジャンプ攻撃を使っていけばいいのだろうか?

小ジャンプ攻撃は撹乱程度に

前述したものを正直に受け止めてしまうと、小ジャンプ攻撃はまったく使えない技と認識してしまうかもしれないが、そうとは限らない。硬化時間があることによって、打点を間違えると不利な状況に陥ってしまうものの、引き付けて出せば有利。打点にさえ気をつければ問題なく使っていけるのだ。とはいえ、地上技につなげるのは至難の業。打点を最も低くした上に、タイミングよく地上技を出さなければならない。よって、連続技を狙っていくときは通常のジャンプ攻撃を使い、小ジャンプ攻撃は従来の性能を生かして撹乱技として使っていくことをオススメする。なお、山崎のカチアゲに関しては小ジャンプで出しても着地の硬化時間が発生しない。そのため、通常ジャンプと同じ感覚で使っていくことができるぞ。



小ジャンプ攻撃を出していく際は、低い打点を心掛けよう。

攻守の切り札！ ヒートブロウの使い方

ヒートゲージを何に使うかは迷うところだ。今回はヒートブロウに注目してみよう。

担当：珈琲ふりーく

出かかり無敵のガード不能攻撃ヒートブロウ。打撃をくらっている最中にも出すことができ、攻守にわたって活躍してくれるぞ。

ヒートブロウの使い方

様々な使い方ができるヒートブロウ。ここではその典型的な使い方を見てみることにしよう。ヒートブロウの性質を知りたい人は、下の囲みをチェックしてほしい。

●ガードをくずす

相手がガードを固めている場合に、キャンセルなどからヒートブロウを使えば相手のガードを崩すことができる。立ちAなどで割り込んでくる相手にも、出かかりが無敵なのである程度効果がある。

普通に出したり、自分の技をキャンセルして出したヒートブロウがヒットした場合は地上で相手がよろけるので、そこに連続技を決めよう。



相手の攻撃をくらっている最中にも、ヒートブロウを使うチャンス。

●連続技回避用に

ヒートブロウは打撃をくらっている最中にも出すことができる。この性能を生かして、連続技をくらいそうになったらヒートブロウを使うという手がある。特に相手がCCキャンセルオーバードライブなどを入れてきそうなときは、しっかり回避しておきたい。

くらいキャンセルで出したヒートブロウがヒットすると相手は中に浮くので、タイミングを合わせてうまく攻撃を当てよう。



普段キャンセルがかからない技にも、



うまく当たれば相手が空中に浮くので、

●割り込みや対空に使う

出かかり無敵を生かして、コンビネーションなどにヒートブロウで割り込んでいくことができる。ただし結局次の技をくらってしまうこともあるので使い所には注意しよう。

出かかり無敵は相手のジャンプ攻撃をスカすこともできる。いい対空技がなくて困っている人などにおすすめだ。



ヒートブロウならキャンセルをかけることができる。

●ヒートブロウを使われたら使う

目には目をではないが、相手がヒートブロウを使ってきたときに、ヒートブロウで反撃するのは非常に有効だ。

反応さえできれば、タイミング的には難しくなく、確実に地上の相手にヒートブロウを当てることができる。しかもその後の連続技をヒートブロウで回避されることもないのだ。



そこに攻撃を入れてやろう。空中の相手向けの技がよい。

相手が使ってきたら

ヒートブロウを相手が使ったときの対処法を見ておこう。

●軸ずらしで避ける

ヒートブロウは軸ずらしで避けた後、連続技を入れることができる。普段使わない人はとっさにDボタンを押しにくいかも知れないが、反応さえできれば安全に反撃することができる。

●打撃で止める

ヒートブロウのモーションを覚えてしまえば、A攻撃などの打撃でヒートブロウを止めてしまうのも手だ。慣れればダイレクトに連続技を狙っていけるようになるぞ。

●近間なら投げる

ほぼ密着でヒートブロウを使われたときは投げてしまっても良い。対打撃無敵のヒートブロウも投げには無防備だ。

●ヒートブロウを使う

「ヒートブロウの使い方」でも触れたが、ヒートブロウに対してヒートブロウで対抗するのはかなり有効だ。

ヒートブロウは強力な行動だ。相手のゲージが溜まっていないときは積極的に狙っていきたい。ただし相手もゲージが溜まっているときに、先に使うと損しやすい。その時はオーバードライブパワー狙いに切り替えつつ、相手がヒートブロウを使うのを待とう。

ヒートブロウの性質

ヒートブロウの性質をまとめておいた。

・ヒートゲージがMAXのときに使うことができる。

ヒートブロウはヒートゲージを9割程度消費する。

・ABC同時押しで出すことができる。

コマンド入力がいらないので、簡単に出すことができる。

・キャンセルで出せる。

キャンセル可能技はもちろんのこと、必殺技でキャンセルできない技や必殺技もキャンセルして出すことができる。

・相手の打撃をくらっている最中に出せる。

相手のコンビネーションなどをくらっている最中に出すことができる。連続技を回避することができるわけだ。

・出かかりに無敵がある。

攻撃判定が出るまでに無敵が切れてしまうので過信は禁物だが、無敵時間自体は長い。飛び道具を抜けることができるほどだ。

ちなみにこのゲームの無敵は基本的に対打撃無敵なので、投げはくらってしまうぞ。

・ガード不能攻撃である。

コンビネーションなどで相手を固めている最中に使ってやると相手のガードを崩せる。もちろん近間でいきなり使う形もありだ。

・ヒットすると追撃のチャンスが訪れる。

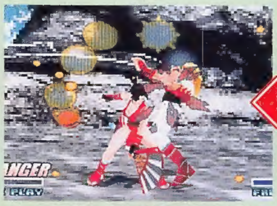
ヒートブロウが地上の相手にヒットすると、相手は地上でよろめくので、そこに連続技を入れることができる。

空中の相手にヒットしたときや、攻撃をくらっている最中に出したヒートブロウがヒットした場合は、相手は空中に浮き上がる。

ちなみに打撃からヒートブロウを連続技として使った場合は、相手は地上でよろめく。



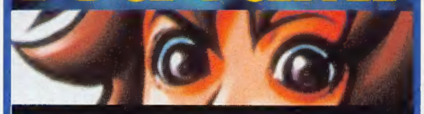
ヒートブロウは出かかり無敵で、



ガード不能。工夫次第で色々な使い方ができるぞ。

P.S.MESSAGE G 頑張れ『日報アシュラ』!!／東京都 P.N.KSZ君◆1．余計なお世話だ！殺すぞ！ 2．じゃあ基板買ってくれ。 3．そっとしておいてくれよ。←この中からまんまんくんが好きなのを選んでくれ。（渕健）もっとまともな答え方、できないんですか!?（まそ）

TSUGUMI



投げなあかんで〜

千堂つぐみ

担当：ももやん

いかに投げるかが勝敗の分かれ目。しかし、投げ抜けが厳しすぎる。

分類	技名・コマンド
投げ	つぐみドライバー →+C
	つぐみスープレックス 背後で→+C
コマンド投げ	モンキーフリップ ↘↘+C
	トリッピングアップ／パワーボンバー ←↙↓+C（相手立ち、屈みで変化）
	つぐみヒップ トリッピングアップ〜↑+C
	レインボージャーマン 相手背後屈みで↘↘+C
	〜ホールド レインボージャーマン〜C×3
特殊技	ローリングソバット →+B
	脳天直撃！ ←+C（3段階の溜め有り）
	〜ローリングブリーカー 脳天直撃！〜↓+C
	キャッチ →←+C
	〜ボディスラム キャッチ〜↓+C
	〜グランドパス キャッチ〜→+C
	〜ロープ投げ キャッチ〜←+C
	〜引き戻し ロープ投げ〜←+C
	引き起こし 相手追い打ち状態時↓↓+A
	〜ハイアップソバット 引き起こし時タイミング良くB
	弁慶直撃！ ←+B
必殺技	通天閣ドライバー ←↓↘+AorBorC
	なにわラリアート ←溜め→+A
	オクトパスヒート ↓↘→+C
	つぐみちゃんエルボー ↓↘→+A
	お好みヤキ入れ ↓溜め↑+B・B・B・B・C
	ハンティングブリッジ ↓↙←+B
	スーパードロップキックライト Bを5秒以上押し放す
超必殺技	フライングつぐみドロップ →←↙↓↘+BC
	〜なにわデスロック トリッピングアップ〜←↙↓↘→+BC
オーバードライブパワー	ループラインクラッシュ ↓↙←↙↓+C

つぐみの基本的な狙いは豊富な投げ技。打撃に強力な技が少ないので、決定的なダメージソースは投げに頼るしかない。どうやって投げを決めるかが対戦のポイントだ。

コンビネーションで固めろ！

投げを狙っていく前に重要なのは、打撃技による牽制だ。打撃である程度押さえ込めないと、なかなか投げが決まらないぞ。

打撃の基本は、A→B→↘+Cの中段を使ったコンビネーション。最後の↘+Cにキャンセルをかけてつぐみちゃんエルボー（以下エルボー）を出していく。エルボーはガードされても反撃を受けないノーリスク技なので、安心して使っていこう。

↘+Cの中段がヒットした場合にはエルボーが連続ヒットする。そこからダウン攻撃の引き起こし〜ハイアップソバットまで入るので、うまく繋いで連続技にしよう。

A→B→↘+Cの中段コンビネーションだけではワンパターンなので、A→B→↓+Cの下段も混ぜていく。↓+Cからエルボーは連続技にならないので、お好みヤキ入れを使っていこう。だが、お好みヤキ入れはガードされると反撃必至なので、ガード、ヒットの判断はしてほしい。オーバードライブパワーのループラインクラッシュも連続技になるので、余裕があれば狙ってもいいだろう。

ほかに↓+A→↓+Bのコンビネーションも、牽制としては役に立つ。ここから繋がる連続技はお好みヤキ入れしかないが、ヒット確認は難しくないので、リスクは少ないぞ。たまに↓+A→↓+B→Cや↓+Cまで出してみよう。中段のCがヒットした後は、お好みヤキ入れが連続技になるぞ。

これらの通常コンビネーションで相手の防御を誘い、不意を突いて通天閣ドライバーを狙ってみよう。相手の反応が遅れれば、決まることも多いぞ。A→B→通天閣だけではなく、Aから直接いくことも重要だぞ。

投げだけが頼りなんです

まずは特殊な投げ技、通天閣ドライバーの使い方から説明していこう。この技は前でも触れたように、通常技をキャンセルして使っていくのが主である。が、この技の発生時に無敵時間があるので、相手のコンビネーションへの割り込み技としても使うことができるのだ。



A→B→↘+Cの中段がヒットしたら…、



エルボーが連続技になるぞ。ガードされても、ノーリスクだ。



エルボーから引き起こしを入力して、ソバットまで繋げよう。

主な狙いどころはA→B後の2択ポイント。中段、下段が来るようならば出してみよう。入力さえ成功していれば、まず投げが決まるだろう。ただ危険なのは、A→B→飛び道具といった連携だ。抜けるのは難しいので注意してほしい。



通天閣は出始めに無敵がある。コンビネーションに割り込もう。

さて投げの狙いどころだが、とにかく近づかなければ話は進まない。ダッシュ、小ジャンプスカしC攻撃といった手段で近づけば、投げるチャンスは多くなるだろう。だがそれだけではなく、相手の突進系攻撃をガードしたときなどもチャンスだ。しかし、こういった技を出した側は、投げ抜けを入力している場合が多い。多くの投げを使い分ける必要があるぞ。

基本的な投げは、トリッピングアップ→つぐみヒップorなにわデスロックの連携投げ。ダメージが大きく、強力な武器となる。だがそれだけ読まれやすく、投げ抜けされやすいのだ。

超必殺技が使える状態ならば、フライングつぐみドロップを狙おう。ダメージはなにわデスロックに劣るが、投げ抜けがないので確実だぞ。



確実にダメージを与えるなら、フライング〜が安全だ。

超必殺技が使えない状態ならば、モンキーフリップに頼るしかない。この投げは高く浮かす投げで、落下に追い打ちすることができる。現段階ではエルボーの終わりぎわをヒットさせて、お好みヤキ入れの空中連続技が有効だ。エルボーを早めに出し、ギリギリ先端を当てるタイミングが難しいが強力だぞ。

キャッチは発生が遅いため、普通の投げのようには狙えない。反撃や跳び込みから狙うのではなく、普段の立ち状態から突然出していくのが有効だ。



モンキーフリップからは…、

キャッチからはグランドパス→レインボージャーマンホールドが基本。相手背後屈みで〜となっているが、グランドパスからは連続技なので、確定するのだ。ホールドまで決まれば大ダメージだぞ。だがやはり、これだけでは投げ抜けされやすいので、ロープ投げ→引き戻しも混ぜていこう。



お好みヤキ入れまで連続技になるのだ。ぜひ覚えてほしい。



エルボーを高い位置でヒットさせて…、

特殊だが、→+Dの回り込みも混ぜて使ってみよう。回り込み後↓+A→↓+B→お好みヤキ入れが連続で入るぞ。



グランドパスでこの状態になれば、レインボー確定だ。

P.S.INFOMATION G 餓狼伝説のCPUパターンは、第4試合までが同キャラ以外のルーレット選択、それ以降がキャラクターごとに出現キャラの順番が変わる。CPUラスボスは、ビリー・ライデン・ギース・つぐみのギース派（?）はラスボスがテリー、それ以外のキャラはギースがラスボスとして出現する。



自ら背を向ける暇は、あ、ねい!

坂田 冬次

意外とスタンダード。意外と簡単。それが冬次のウリだったりする!?

投げ	四方投げ →+C
	膝廻し 背後で→+C
コマンド投げ	入り身投げ ←→+C
	裏入り身投げ 相手から背中向きで↓+C
	鴉落とし 空中で↙or↓or↘+C
特殊技	表裏 ↓↓
	片羽根割り 入り身投げ中↓+C
	秘中殺 裏入り身投げ中↑↓+C
	捌き揚げ 相手から背中向きでBC
	踝割り 相手から背中向きでAB
	四方斬り 相手から背中向きでAC
必殺技	弐双連斬・小or大 ↓↙←+AorC
	合気鏡殺 →↓↘+A
	竜巻捕縛 ←↙↓↘→+A
	轟天殺 →←↓↑+C
超必殺技	摩利支天 ↓↙←↙→+BC後←↙↓↘→+C
オーバードライブパワー	不倶戴天 レバー1回転+C

各コンビネーションの用途を再確認

前号でも紹介した通り、冬次の持つコンビネーション(以下CB)は全キャラクター共通の基本ルートのみ。まずは、各ルートの性能と使い道を覚えよう。

●A↓B↓C

冬次は他のキャラクターのようにA↓Bキャンセル必殺技という連続技ができない。一応、A↓Bからは合気鏡殺につなげられるが、当てても大きな隙が生じ、手痛い反撃を受けてしまう。なので、跳び込みから連続技を決めるときや相手の技に対して反撃する際は、この3発連続になるルート使っていくことになる。

●A↓B↓↘+C or ↓+C

相手に2択を迫れるルート。3発目をキャンセルして弐双連斬・小、体力ゲージ点滅時は摩利支天につなげていけば、ヒット時には連続技、ガード時には有効な連携となる。このふたつの必殺技はガードされても反撃を受けないので、ヒット確認しないで積極的に出していけるのが強みだ。なお、摩利支天の追加入力は中段でしゃがみガードを崩すという特性を持っている。だが、連続ヒットしない上、ガードされると反撃を受けてしまうので出さないほうが無難だ。

●↓+A↓↓+B↓C or ↓+C

これも前述のように2択を迫れるCB。中段がしゃがみの相手にヒットするとよろけて、そこにC↓Cキャンセル弐双連斬(or摩利支天)を叩き込むことができる。一方、↓+Cの下段はダウンを奪う。このCBの特徴はモーションが似ていて、見切りにくい点にある。相手に下段を十分意識させてから、大ダメージを望める中段を出していこう。

●C↓C↓C

3発連続のCBで、3発目を出し終えたあとは背向け状態になる。ここから背向け状態の各技で攻め立てる…、ということは不利な状況のためできない。基本的には前述したように2発目キャンセルからの連続技用として使っていく。また、テリーのライジングタックルやジョーのタイガーキックなど、隙の大きい技への反撃技としても使おう。

以上が各コンビネーションの主な使い道だ。しかし、2択をかけるCBに関しては、3発目を無敵技で割り込まれてしまう。それに対応するべく戦術が必要になってくるぞ。

A↓B止めの重要性

さて、その無敵技に対する対応策についてだが、それは単純に考えて、こちらのCBを2発目で止めてしまえばいいだけのこと。A↓B、もしくは↓+A↓↓+Bは、隙が少なく相手の割り込み技に対してガードが間に合ってくれる。無敵技は比較的隙が大きいので、ガードしたあとは前述のC↓Cキャンセル弐双連斬を反撃技として叩き込もう。



無敵割り込み技に対しては、CBを2発目で止めて様子を見る。



そこで出してきたらガード後の反撃でダメージを与えていこう。

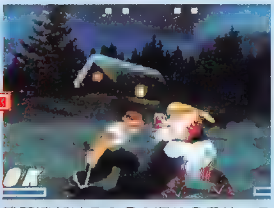
また、完全にその割り込みが読めているならA↓Bキャンセルから当て身技の竜巻捕縛を狙うのもおもしろい。竜巻捕縛は下段と飛び道具以外の攻撃を返し、その受け付け時間も結構長いので、割り込みを仕掛ける相手には意外と有効な選択肢に。ただし、テリーの無敵技であるライジングタックルは下段始動のため、この竜巻捕縛では返すことができない。覚えておこう。なお、割り込み技として活用できる無敵技を持っていないキャラクター(舞、山崎、冬次など)に対しては、このA↓B止めがプレッシャーをかける役割を果たしてくれる。A↓B止めで2択をかけると見せ掛けて、再度A↓Bにつなげ、「2択を迫るフリ」をするのだ。ただし、A↓B止めは相手より先に動けるという訳ではなく、あくまで「3発目がくる」という相手の心理状況があるからこそ有効な連携になっている。そのため、バレてしまえばあっさりと割り込まれてしまう。頃合いを見計らって3発目まで出し切っていくことが大切だ。



割り込み技に対し、A→Bキャンセル竜巻捕縛を狙うのも一興。

とにかく接近戦に持ち込め!

冬次はリーチがないため、まともに闘うためにも接近しなければならない。その手段は跳び込みはもちろんのこと、ダッシュ攻撃キャンセル弐双連斬・弱や弐双連斬・強の突進力を利用して接近していく。弐双連斬は反撃を受けないので、その後の読み合いに勝てば攻め続けることもできる。また、弐双連斬(1発目)キャンセルヒートブロウを使っていくことも重要。オーバードライブパワーの不倶戴天は必殺投げのため決める機会は多いが、ヒートブロウヒット時には「跳び込みC～C↓Cキャンセル弐双連斬・弱」を決められ、総合ダメージはかなり期待できるぞ。



弐双連斬はその名の通り2段技。その1段目をキャンセルし…、



ヒートブロウ。2段目に対してガードを固める相手に特効だ。

背向け技はどう使う?

シャツの背中に描かれている般若の刺繍がステキな冬次さんだが、それを見せびらかして闘うのは難しい。なぜならば、表裏の隙が大きいため、対戦中、自ら背を向けている余裕がないからだ。しかし、せっかくいろいろな技が揃ってるのだから使ってみたい。そんな人のために一番自然な使い方を考えてみた。それはジャンプBのめくりからで、めくったあとは背を向けた状態なので、ここから中段の四方斬りと下段の踝割りで2択をかけていける。四方斬りがしゃがみの相手に当たったらよろけるのでC↓Cキャンセル弐双連斬・弱を決め、踝割りでダウンを奪った場合は、↘+Cの追い打ちで追加ダメージを与えよう。なお、投げ技の裏入り身投げは、お互いが背向け状態のためここでは決められない。注意しよう。



ジャンプBは攻撃判定が小さいため難度は高いが、一応めくる。



その後は背向け状態なので四方斬りと踝割りで2択を迫れるぞ。

P.S.INFOMATION G 第5・6試合の順番は、テリーが山崎→ライデン、アンディがライデン→ジョ、ジョーがジョー→つぐみ、舞がアンディ→つぐみ、キムが冬次→ジョー、山崎がつぐみ→ライデン、ビリーがつぐみ→アンディ、ライデンが舞→アンディ、冬次が山崎→ライデン、つぐみがアンディ→ジョーだ。

TERRY



君はどの技を使う?

テリー・ボガード

連携でガリガリ押したい所だが、そううまくはいかない。所々ポイントを押さえることが重要だ。

投げ	バスタースルー ➡+C
	ネックハンギングクラッシャー 背後で➡+C
コマンド投げ	バックスピンアタック ➡⬅+C
	ネックブリーカードロップ ダッシュ中+AB
特殊技	バックスピンキック ➡+B
	チャージキック ➡➡+C
	ジャンピングニーキック ↘+B
	パワーダンク ジャンピングニーキック~C
	ファイヤーキック ⬅+C
必殺技	バーンナックル・小or大 ⬇↙⬅+AorC
	ライジングタックル ⬇溜め⬆+A
	クラックシュート ⬇↙⬅+B
	パワーウェイブ ⬇↘➡+A
	ラウンドウェイブ ⬇↘➡+C
	パワーチャージ ⬅↘+A
超必殺技	パワーゲイザー ⬇↙⬅↙➡+BC
オーバードライブパワー	トリプルゲイザー ⬇↙⬅↙➡+C
	ヒートアップゲイザー ➡⬅↙⬇↘+C

基本コンセプト

テリーの基本的なコンビネーションのルートは、基本ルートである立ちA↓B、しゃがみA↓Bからの連携が使いやすい。立ち、しゃがみ共にA↓Bキャンセル必殺技という連携はすべてつながるのでヒットしたときにはどんどん使っていい。さらに立ちA↓Bから↘+Cか⬇+Cで中段と下段の2択をかけることによってさらに効果的だ。

しかし、必殺技のバーンナックルとクラックシュートはガード後に反撃をくらう可能性があるので、すべて出し切りにするのは危険だ。よって、連携を途中で止めて別の連携へ変化させることも必要になってくる。スキが少なく、割り込まれにくいのが立ちA↓BからしゃがみA↓Bという連携。立ちの連携はおとりで、しゃがみの連携をヒットさせる気持ちでいると必殺技への対応も早くなる。

テリー独自のルートでは、A↓B↓Bが有効。この連携は最後のBが中段攻撃なのでヒットしやすい。最後のBにキャンセルがかからないのが残念だが、ガードに揺さぶりをかけることは重要だ。

コンビネーション意外の単発技では、➡+Cが以外と強く、リーチを考えて使えば相手が行動する所を止めることができる。


独自のルートである。A↓B↓Bは最後のBが中段なので使えるぞ。



意外と役立つ➡+C。キャンセルはできないが長いリーチを生かそう。

バーンの後に…

連携にキャンセルをかけて必殺技を出すのは、もう誰もがやることだが、今回のバーンナックルとクラックシュートはガードされると反撃をくらってしまうのだ。バーンの場合は打撃での反撃はくらわないが、投げをくらってしまうし、クラックは投げをくらわないが、打撃での反撃が確定してしまう。何ともやりきれないが、バーンに限り、少しマシな方法が存在する。バーンをガードされたあと投げ抜けを入れておけば良い。と、ここまでは誰もがわかるところだが、投げ抜けを入力しておくと、相手の打撃に負けてしまうのだ。そこで有効なのが、ライジングタックルと投げ抜けを同時に入力する方法だ。やり方は、バーンを出したらすぐにレバーを下に入れておき、ガードされたらライジングタックルのコマンド入力し、その直後速攻で➡+Cを入力すればいい。こうすれば、投げのときには投げ抜けし、打撃のときにはライジングが出るようになる。しかし、投げ抜けができない投げや、ライジングタックルまでガードしてる相手には意味がない。それでも、バーン後に確定反撃をくらわなくなるのでやる価値は十分にあるぞ。


バーンナックルを出すときにレバーを下に入れておき、ガードされたら、


打撃のときにはライジングタックルが出て、撃墜できる。


投げのときには投げ抜けが成功するので非常に有効だ。

オーバードライブパワーへの連続連携

超必殺技ともいえるオーバードライブパワーをコンビネーションや通常技から連続にしたい!というのは誰もが思うこと。そこでどこから連続になるのか紹介しよう。

まずはトリプルゲイザーだが、A↓B↓↘+Cのアッパーがヒット後キャンセルして出せば連続になる。しかし↘+C後のキャンセルは早めにキャンセルしないと連続にはならないので注意。他に、↘+Cの通常アッパーがカウンターヒットした後にも連続となる。この場合、相手が地面でバウンドしているときにもやられ判定が存在するので、ヒット確認してからでもOK。また、アッパーカウンターの場合には、パワーゲイザーも連続になる。

次にヒートアップゲイザーだが、A↓B↓↘+Cの下段蹴りをキャンセルして出せば連続になる。このとき、↘+Cがカウンターヒットすると相手がダウンしてしまうので連続にはならない。他には、C↓Cキャンセルヒートアップゲイザーも連続になる。

どちらのオーバードライブパワーもA↓Bから2択で連続となるが、B~Cの間はつながらないのですべてが連続というわけではないぞ。

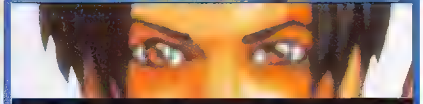

A↓Bからの中段アッパーや通常アッパーカウンターから、


キャンセルをかけてトリプルゲイザーを出せば連続となる。


A↓Bからの下段蹴り後、カウンターでなければ、


ヒートアップゲイザーが連続。またC↓C後キャンセルでも連続になる。

KIM



蹴り技いっぱいあるよ
キム・カッファン

数あるコンビネーションをうまく使いこなしてレベルアップだ。

投げ	体落とし →+C
	円月蹴 背後で→+C
特殊技	ネリチャギ →+B
	風輪脚 相手から背中向きでBC
	バンダルチャギ ↑+B
	双龍脚 ジャンプ中BC
	バッカソ ↓↓
	ミョンドカルチャギ バンダルチャギヒット中にC
必殺技	半月斬・小or大 ↓↙←+BorC
	飛燕斬 ↓溜め↑+B
	空砂塵 ↓溜め↑+A
	天昇斬 空砂塵ヒット中に↓+A
	飛翔脚 ジャンプ中に↓+B
	戒脚 飛翔脚ヒット中に↗+B
	覇気脚 ↓↘→+B
超必殺技	鳳凰天舞脚 ジャンプ中、←↙↓↘→+BC
オーバードライブパワー	鳳凰脚 ↓↙←↙→+C

まずは必殺技から

●飛翔脚

まず、一番多用される技である飛翔脚は、ガードされると相手の投げ技が反撃技として決まってしまうという弱点がある。だが、相手の足下でガードさせてしまえば反撃技をくらわずにすむ。そのぶん、ヒットさせた時のダメージは期待できないが、ガードされて投げをくらわないためにも、相手の足下に当てるように出そう。

この技は、ジャンプ攻撃をキャンセルしてからも出すことができ、最初のジャンプ攻撃がヒットしていれば連続で飛翔脚から戒脚まで決めることができる。

また、小ジャンプからの飛翔脚も強力で、小ジャンプ攻撃からキャンセルして飛翔脚を出すとガードされても相手の足下に着地するので反撃技を受けないため強力だ。

●飛燕斬

今回の飛燕斬には返しが無くなったという変更点がひとつだけ挙げられる。

性能のほうはというと、飛燕斬はもちろん対空技として使うことができ、技自体の発生も早いので、相手のコンビネーションに割り込む時に使ったりすることもできる。

●空砂塵

空砂塵は、対空技としては実用度が無いのだが、連続技として使うことができ、空砂塵がヒットしていれば追加コマンドで、天昇斬につなげることができる。また、空砂塵を単発で出し切ると、相手に背後を向けた状態になっているので覚えておこう。

●半月斬

半月斬は、特に変わったところは見当たらず、使い方も相手を固めるときや、連続技として使っていくのが一番だ。また、コンビネーションからキャンセルしてBの半月斬を出せば、半月斬を足先で当てることができるので反撃技をくらわずにすむぞ。

●覇気脚

最後に覇気脚だが、この技を相手にガードさせてもほとんど隙が無く、カウンターヒットさせると相手をよろめかす効果があるので覚えておこう。また、相手と近い間合いで出しても隙がないので、近い間合いの場合は、半月斬よりもこちらの覇気脚を使って闘っていこう。

ダッシュ攻撃からの連携

キムにはダッシュからのコンビネーションがあるが、注目してもらいたいのは、ダッシュ攻撃(走り中にA、もしくは→→ニュートラルB or C)の1発目だ。この技は、単発だけだと、ものすごい隙を相手に与えてしまうのだが、ダッシュ攻撃後、すぐに覇気脚にキャンセルしてしまえば強制ガードになってしまうので、相手を固めることができる。

さらに、この後あまり隙がないので、相手のしゃがみAもしくは無敵技以外の技だったら、しゃがみBで相手の反撃技を潰すことができるぞ。このしゃがみBをヒット確認できるようになれば、空砂塵に繋げて連続技にすることもできる。また、しゃがみBがガードされたら→+Bのネリチャギを出そう。このネリチャギは、通常技にキャンセルをかけることができる。ネリチャギは、発生自体は遅いものの、しゃがみガード不可の中段攻撃で、ガードされてもこちら方が早く動けるため、ここからさらに連携を組み込むことができるぞ。

覇気脚の後相手が跳び込み攻撃をしてきた場合、しゃがみBで潰すことができないが、飛燕斬の溜めが間に合うので、相手が跳び込み攻撃をしてきたら飛燕斬で撃墜しよう。



ダッシュ攻撃から素早くキャンセルして覇気脚を出す。



跳び込んできた場合は、そのまま溜めを作って、飛燕斬で落としてしまおう。



相手が反撃してきたところを、しゃがみBで潰してしまおう。

ジャンプコンビネーションの戦術

空中コンビネーションを持つキムは、主にジャンプ攻撃からの攻めを起点としていく。

まず、ジャンプAで跳び込んで行き、ガードされたらやや遅めに空中コンビネーションのBを出そう。この、2発目のB攻撃は、ジャンプ攻撃と同様の、しゃがみガード不可の中段攻撃。もちろんヒットしたら最後のCまで繋げて、さらにここからキャンセルして飛翔脚→戒脚まで決めることができるぞ。また、このジャンプコンビネーションをガードされてもそれほど隙がないので、すべて出し切っても反撃技を受ける恐れはないので安心して使っていける。

ジャンプコンビネーションをガードするようになってきたら、ジャンプAからしゃがみBの下段技に繋いで相手ガードを揺さぶっていこう。最後にジャンプコンビネーションは、小ジャンプからは出せないので覚えておこう。



Bを出せばしゃがみガード不可の中段攻撃になるぞ。



最初のジャンプAがガードされても…。

連続技紹介

●立ち基本コンビネーション中段→飛燕斬

●立ち基本コンビネーション下段→空砂塵 or 鳳凰脚

基本コンビネーションからの連続技で、前者の連続技をヒットさせると相手を打ち上げるので飛燕斬で追い打ちだ。

●しゃがみA→しゃがみB→空砂塵～天昇斬

こちらも基本的な連続技だ。最初のしゃがみAが、カウンターヒットしていれば、再度しゃがみAをヒットさせることができるので覚えておこう。また、天昇斬まで繋げた後に↖+Cでパワーゲージを溜めることができるぞ。

●立ちC→C→大半月斬 or 鳳凰脚

最初の立ちCの発生があまり早くないので、跳び込み攻撃の後に繋げると良い。また、オーバードライブパワーが溜まれば、鳳凰脚に繋げられる。



オーバードライブパワーが溜まっていれば鳳凰脚に繋げられる。でもバクチ。



基本コンビネーション下段がヒット…。

P.S.GAMEST Q&A G ・わしてもらえれば、微妙に若干割と検討中。シンプルに言うなら、残念ながら今のところその予定は無いです…。ところで、みなさんビデオはいくらくらいだったら買います？値段を安くしたいとはツネヅネ思ってるんですよ。まあ安ければ安いほどいいんでしょうが。(マウント二田さん)

BILLY



リスクと見返りのバランス

ビリー・カーン

判断ができるギリギリのところまで、ヒット確認して頑張りたい。

投げ	一本釣り投げ ➡+C
	三節棍背負い投げ 背後で➡+C
コマンド投げ	地獄落とし ➡⬅+C
特殊技	頭割下方撃 ⬅+B
	大回転蹴り ➡+B
	背面跳び蹴り ⬈+C
	陀龍対脚 ⬅⬋+B
必殺技	三節棍中段打ち ⬅溜め➡+A
	火炎三節棍中段突き 三節棍中段打ちヒット中に⬅➡+C
	雀落とし ⬇⬋⬅+A
	旋風棍 ⬇⬊➡+A、Aボタン連打でループ
	強襲飛翔棍 ⬋⬇⬊➡+B
	火龍追撃棍 ⬇⬋⬅+B
	強襲旋風棍 強襲飛翔棍中にC
	強襲飛空棍 強襲飛翔棍の下降中に⬆C
超必殺技	超火炎旋風棍 ➡⬅⬋⬇⬊+BC
	紅蓮殺棍 ➡⬊⬇+C
オーバードライブパワー	サラマンダーストリーム ➡⬅⬋⬇⬊+C

A→Bからの攻めで地上戦を制す

今回のビリーは通常技にそれほどの強さがなく、何をメインに闘ったらいいのか戸惑う人もいると思う。

そこで登場するのが、コンビネーション（以下CB）のひとつとなるA→Bからの選択肢だ。2発目が前進する性質を持つため、ラウンドスタート時のぐらいの間合いからでも相手にとどかせることができる。近・中距離戦では、



攻めの軸は、A→BスタートのCB。近・中距離の両方で使える。



中段への派生となるA→B→⬊+C後は、雀落としか紅蓮殺棍で追撃。

ここから中段のA→B→⬊+C、下段のA→B→⬇+Cの2択を積極的に仕掛け、ダメージを奪っていこう。この2択はどちらもつなぎが早いので、見切られにくいのが最大の強みとなっている。

2択後の追撃については、前号で紹介したとおり。A→B→⬊+Cからはキャンセル雀落としか紅蓮殺棍、A→B→⬇+Cからはキャンセル強襲旋風棍または紅蓮殺棍がベストだが、どれもガードされたときのリスクは高いので、自信のないときは火龍追撃棍にしておくといい。火龍追撃棍は隙自体大きいが、距離が離れるため反撃されにくいのが長所のひとつとなる。

さて、ここで問題になってくるのが、A→B後に小技や無敵技で割り込まれる危険性が十分にあるということ。そこで、それを防止するためにA→Bキャンセル火龍追撃棍や、A→B→C打ち切りも混ぜ、相手に手を出させないようにしておこう。A→Bキャンセル火龍追撃棍は、キャンセルタイミングが早ければ強制ガードに、A→B→Cは、無敵技以外で割り込まれない。また、どちらもA→Bヒット時には連続技になるぞ。



A→B→C出し切りもときには大切。ガードされても反撃は受けにくい。

このときA→B止めという選択肢も思いつくが、これは不可。ここで止めても隙が大きく、割り込みに使われた技がそのまま反撃になってしまう、というのが実状だ。

また、A→Bのヒット確認できるなら、A→Bキャンセル強襲旋風棍、またはA→Bキャンセル超火炎旋風棍の連続技を狙う。強襲旋風棍は、A→Bがガードされていたら強襲飛翔棍で止め、そこから強襲飛空棍に変化させるなどして反撃をかわしていこう。



A→B→⬇+C後も、ガードされることを考えるなら火龍追撃棍を使う。

ジャンプ攻撃で勝負をかける

そして、ここぞという場面では跳び込みからの連続技を狙っていく。ジャンプCヒット後は、着地後A→Bキャンセル強襲旋風棍、または超火炎旋風棍が連続技になる。もちろん、ガードされていたらA→Bからほかの選択肢につなぐことも忘れてはならない。

また、中間距離からの奇襲としては、ダッシュ攻撃も有効。ヒットしさえすれば、キャンセル強襲旋風棍や火龍追撃棍、超火炎旋風棍が連続技になる。遠距離で隙に入れる反撃としても使えるぞ。

小ジャンプ攻撃は、主に近距離での撹乱に使う。ただし、着地からの連続技は実戦レベルではまず狙えないので、その後は再びジャンプするなど、工夫していこう。



体力ゲージ点滅時は、A→Bキャンセル超火炎旋風棍に切り替えよう。

ゲージの使い道は…？

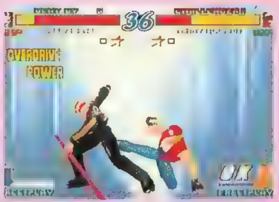
オーバードライブゲージMAX時に狙いたい行動は2つある。ひとつはオーバードライブパワーとなるサラマンダーストリーム、もうひとつは、ヒートブロウだ。

サラマンダーストリームは、無敵時間を持っているのが特徴。強襲飛翔棍と同じように、無敵を利用した割り込みや、起き上がりの切り返しなどに使っていこう。強襲飛翔棍と同じく投げには弱いが、使い勝手は悪くない。

欠点は、攻撃発生がかなり遅いこと。このため連続技にすることはもちろん、小技程度に合わせてもガードされてしまうのが実情だ。ただ、ガードされても一部の突進系必殺技以外で反撃を受けず、たとえ反撃されてもそれだけでオーバーヒートを起こしてしまうようなことはない。

一方、ヒートブロウはリーチの長さが魅力。守備的な使い方はもちろん、攻撃連携の中に組み込んでも効果が高い。

例えば、火龍追撃棍をキャンセルして狙ってみよう。火龍追撃棍の1段目をキャンセルし、ガードを固める相手を狙ってみたり、2段目をキャンセルして反撃に合わせてみたりと、工夫次第でいろいろな使い方ができるぞ。



無敵時間のあるサラマンダーストリーム。発生がやや遅いのが欠点。



ヒートブロウは、反撃を誘えるような場面で使うのが理想といえる。

防御の要は強襲飛翔棍

ビリーの持つ必殺技の中でもっとも活躍するのが、強襲飛翔棍とそこからの派生技だ。何といっても、出始めに対打撃無敵時間があるのが大きい。自キャラの起き上がりはもちろんのこと、相手の連携への割り込み、はたまた跳び込みを落とすための対空兵器として使うなど、あらゆる場面で活用していきたい。

特に重宝するのが、相手のCBに対する割り込み。A→Bや⬇+A→⬇+B後の2択を回避するためにも、積極的に割り込みをかけていきたい。



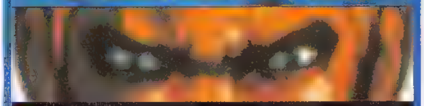
対空に使うときなど、ヒットする確証があるときは強襲旋風棍にする。

これを何度か見せておけば、相手も攻めにくくなるはずだ。

強襲飛翔棍後は、強襲旋風棍にしてダメージを取りたいところだが、ガードされたときのリスクはもちろん高い。ダメージは低くても強襲飛翔棍（～飛空棍）でガマンするか、思い切って出し切るか…。

P.S.MESSAGE G ハッキリいって今回のメストにちょっとガッカリです。ゲーメストは私の生活の一部になっているぐらい発売日はとても楽しみにしています。が、この12/28から1カ月楽しみにしていたのにページ数は少ないし、内容も。今回は心を鬼にしました。いい作品にしてください。／山口県P.N.R.←

GEESE



主力は邪影拳
ギース・ハワード
コンビネーションからの邪影拳で相手の体力を奪う。

投げ	虎殺投げ →+C
	輪廻落とし 背後で→+C
コマンド投げ	真空投げ ←→+C
	虎殺掌 →←+C
特殊技	天倒殺活二段蹴り ↘+BC
	飛燕失脚 屈み状態から→+B
	跳び連打掌 ジャンプC後C、C、↓+C
	雷光回し蹴り ←+B
必殺技	烈風拳 ↓↙←+A
	邪影拳 ↓↙←+C
	当て身投げ・螺旋 ←↙↓↘→+B
	当て身投げ・弧月 ←↙↓↘→+C
	下段当て身打ち ←↙↓↘→+A
	疾風拳・小or大 空中で↓↘→AorC
超必殺技	レイジングストーム ↙→↘↓↙←↘+BC
	虚空烈風斬 ↙溜め←→+BC
オーバードライブパワー	レイジングデッドエンド →←↙↓↘+C後、当て身（上、中）
	デッドリーレイブ →↘↓↙←→+A、A、A、B、B、B、C、C、C、↓↙←+C

やっぱりギース

ギースの本格的な対戦攻略は今回が初めて。ということで、前回で軽く触れた事柄の見直しも含まれるが、基本からきっちりと見ていくことにしよう。

ダメージ源は何だ?

ダメージ源は言わずもがなコンビネーションからの必殺技。必殺技はもちろん邪影拳だ。さらに邪影拳ヒット後は追い打ちが確定するのでC→C→邪影拳→追い打ちと決めれば、ゲージの半分を減らすことができる。

また、このCからのコンビネーションは、A→Bからのコンビネーションと比べて格段にヒット確認しやすいので、主力としていきたい連続技でもある。C→Cがガードされた場合は烈風拳を使うなり、↓+A+Cや↓+B+Cでフェイントを使っていくといいだろう。相手が中途半端に手を出してきたならチャンスだ。

ただ、Cからのコンビネーションが必ずしもヒットしてくれないからといって、いつまでも単調に攻めていたのではラチが明かない。相手だってガードを固めてくることはあるだろう。そんなときは、A→B→↘+Cのコンビネーションの出番になる。B→↘Cの部分は連続ではないがオススメの理由は3段目が中段攻撃だからである。さらに、ヒット時のみの追加攻撃でA→B→↘+C→A→Bとすることもできる。このコンビネーションを混ぜていけば相手のガードを揺さぶることができる。

変化させてみる

コンビネーションを素直にA→B→↘C→A→Bと狙っていくのもいいが、ちょっと工夫するだけでいろいろとバリエーションを増やすことができる。まずひとつめは、A→B→↘+C→A→追い打ちとするやり方。最後の蹴りであるBを出さずに追い打ち攻撃を入れるものだ。タイミングは遅めが良く、少し間合いを詰めるくらいの余裕がほしい。CPUが行っているタイミングではカス当たりになるぞ。

で、もう一つはA→B→↘+Cの↘+Cをキャンセルして烈風拳を出すコンビネーションもオススメ。これだと↘+Cを立ちガードされたときの硬直をフォローできるのが大きい。ただ、烈風拳はほんの少し遅らせてのキャンセルにしてほしい。そうしないと空中で烈風拳がヒットせず、↘+C→烈風拳の部分が2ヒットしないためである。

だが、この連携の真の狙いはこのあと。空中で烈風拳がヒットし着地した相手を一気に攻め込みたいからである。ここで、しゃがみガードをする相手なら←+Bの中段攻撃を狙ってみる。しゃがみガードの相手にヒットすれば、相手はよろけ発生でコンビネーションからの連続技を決めることができるのだ。

なお、着地後すぐに動こうとする相手であれば→+Cを重ねておいてもいいし、無敵必殺技で対抗してくる相手なら様子を見てもいい。ここは連続技のダメージを与えつつ、攻撃が持続するところでもある。

当て身でガッチリ

当て身に関してはさほど細かく言う必要はないだろう。ただひたすら読みを鋭くし、相手の技を取るのみである。いちおうフォローしておくと相手の下段攻撃を受け身した場合は追い打ちが可能になっている。ほかに、レイジングデッドエンドを行ってからの上・中段受け身を成功させるとスゴイ受け身になり、大ダメージが期待できる。普段は控えめに使いつつ、流れを変えたいときは使ってみる。そんなところが適度でいい。

ゲージの使い道

ゲージがMAXの状態であればヒートブロウを使うことができるが、相手の息の根を止めるデッドリーレイブを使うこともできる。こう考えるとゲージの正しい使い道は簡単に結論を出すことができず、最終的にはプレイヤーの判断に委ねられるとしか言いようがない。

よって結果から判断するしかなく、デッドリーレイブを決めて一気に相手の体力を無くして勝ちにいくか、追い込まれたときの逆転技としてヒートブロウを残しておくかになる。いずれにせよプレイヤーの好みで構わない。



A→BまたはC→Cがヒットしたらキャンセルをかけて、



邪影拳を出す。もちろん連続技として成立する。



最後は追い打ちで締める。ギースの主力兵器だ。



A→B→↘+Cからヒット時のみの技がある。カッコイイぞ。



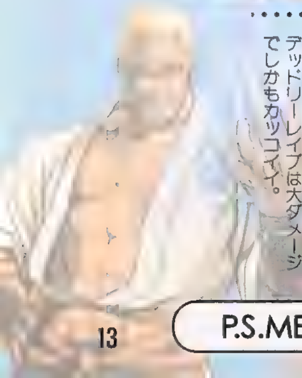
雷光回し蹴りはカウンターでないしゃがみ状態の相手に当てたい。



下段攻撃を当て身すれば追い打ちチャンス。読み切れるか?



デッドリーレイブは大ダメージでしかもカッコイイ。



P.S.MESSAGE G →Y.O君 ◆ページ数というよりは、どれだけの内容が込められているかを大事にしたいと思っています。仕事として割に合う・合わないではなく、できる限りクオリティを上げていくことを目指します。何が物足りないか、具体的な要望を是非聞かせて下さい。 （ぜんじ）

最小限の「知識」と最大限の「読み」



とにかく重要なのは、パワーストーンを相手に取らせないこと!! フィールドにパワーストーンが落ちていたら、絶対に死守するのだ!!

担当：チーム力石with徹倶楽部

とにかく取れ!!

ついに発売されたパワーストーンだが、もうミンナはプレイしたかな!? 街のプレイを見たかぎり、今までの格闘ゲームのセオリーに則ってか、みんなフィールド上にパワーストーン（以下PS）が出ているにもかかわらず、PSそっちのけで、ガンガン殴りにいく光景をよく見る。

タイトルにもなっているPSは、取っていくほどに攻撃力が上がるので（防御力には影響しない）、ただ殴りにいくだけでも、PSを取っておいたほうが、相手をより早くKOできるワケだ。そして、PSを3個そろえると、お待ちかねの変身タイム。

変身すると、P、Kが共に強力な「パワードライブ」攻撃になり、ゲージが残っているうちなら、大ダメージを期待できる「パワーフュージョン」技をうつことができる。

さらに、変身中はスーパーアーマー効果があり、相手の攻撃がまったく怖くなくなる点も見逃せない。なぜなら、攻撃をくらってしまっても、手痛いダメージを確実に相手に返せるからだ。

PSが出たら、何をおいても最優先で回収しよう。そこでの読みもあるけど、お構いなしに相手を殴りにいってる場合じゃないぞ。約束だよ。



通常時にくらうと、ブッ飛ばされてしまうジャンプキックも変身時では、



スーパーアーマーで耐えるから、そのまま反撃だ!! ダメージ効率が違う!!

ここで読み勝てばウハウハ
開幕の重要性

開幕の瞬間は、全体の流れを左右するといっても過言じゃないぞ。

担当：スー

なぜ重要なのか!?

パワーストーンにおいて、「アクション!!」と声がかかり、その刹那で相手に攻撃を当てられるか、くらうかは、その後の対戦において、全体の流れを左右しかねないほどの、大きなウエイトをしめる。

それは、最初攻撃をヒットさせ、PSを回収すれば、PSが2個になり、まず打撃力で差が出る。次に、運よく3個目をゲットできれば、次のページで紹介しているように、かなり長い時間、優位に立つことができるからだ。

ではどうすればPSを相手から奪うことができるのか!?

ラウンド開始直後にできる行動から考えてみるとしよう。

まず、大きくカテゴライズすると「相手に近づく」「相手から離れる」「ジャンプで移動する」の3つに分類される。ここでは、PSの奪取が目的なので、「相手から離れる」は、とりあえず除外。相手に近づくことに的を絞る。

さて「アクション!!」の声がかかった瞬間に、なにを仕掛けるかが問題になる。まず挙げられるのが「打撃によるコンビネーション」だ。これは最後までヒットすればPSを奪えるが、エスケープでかわされやすく、ジャンプ攻撃にまず負けてしまう。

そのジャンプ攻撃も、ジャンプP、ジャンプK、ジャンプP+Kの3つに分けられる。「相手が打撃でくる」と読んだならば、ジャンプKか、ジャンプP+Kが有効だ。相手が打撃をしていれば、まずヒットし、PSを吐き出させることができる。

「じゃあ打撃はムダで、ジャンプ攻撃していればいいじゃないか」と思われるかも知れない。確かに打撃はいい選択とはいえない。しかしジャンプ攻撃にも読み合いはある。

すべては出すタイミングによるところが大きいが、ジャンプP+Kで、相手を踏みつけようとしたら、ジャンプAで落とされたり、ジャンプKで攻撃しようとしたら、相手がジャンプP+Kをしていて、空中投げをされる場合もある。

しかし「投げ」は、開幕の直後だと、コマンドであるP+Kを入力しても、かならずPの打撃になってしまうのだ。これは、ジャンプでも同様で、あまりに出すタイミングが早すぎると、かならずジャンプPになってしまう。ジャンプPが早く出れば、相手がほかのジャンプ攻撃をした場合、まず撃墜するが、残念ながらジャンプPでは、PSを吐き出させることはできないのだ。

また、重量級は中量級以下のジャンプKをまず避けられなかったり、アイテム（木箱、樽など）をはさんだ攻防でも状況は変わってくる。

これらを踏まえて、開幕から試合を有利に進めてほしい。結局はキミの読みにかかっているのだから。



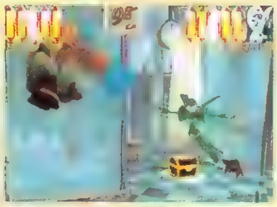
相手が開幕の瞬間にコンビネーションでくると読んだら、まずジャンプ。



P+Kで踏みつけてやれ!! タイミングが早すぎるとジャンプPになるぞ。



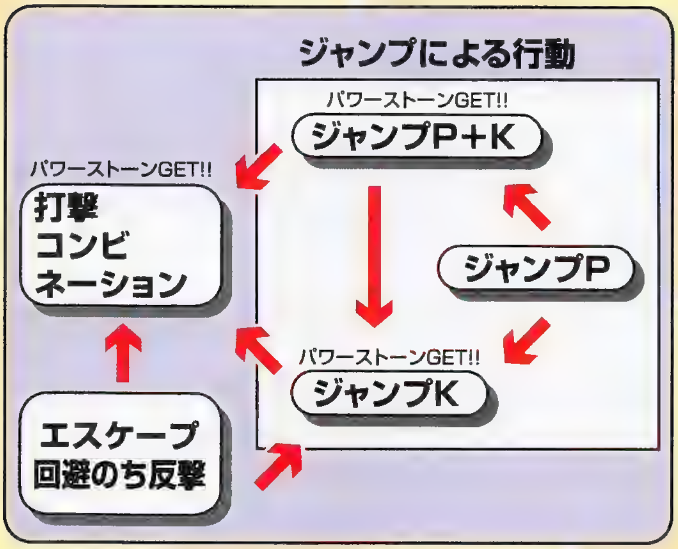
開幕と同時に相手もジャンプ!! 相手が遅れたタイミングのKならば、



開幕と同時のタイミングで、ジャンプP+Kならば、ジャンプPになる。



開幕の制約が解け、空中投げをキメられる。一瞬で大ダメージ+PSだ。



←そしてPSが3つそろったら!!

3つ集めりゃあ、こっちのもの!!

変身したら武器を取れ！



パワーフュージョンではなくアイテム重視！ゲージ消費を抑え、強烈な一撃をくらわせてやるのだ！

担当：GED
アイテム戦法提案者：はまー

ゲージをムダ使いしてないか!?

変身したら、「パワードライブでボコボコにして、パワーフュージョンでトドメー」と気持ちよく決めたいところ。だが、パワードライブ技を繰り出すたびにパワーゲージを消費するので、乱発するとアッという間に変身が解けてしまう。

そして、右の表を見てもらえればわかる通り、最もゲージ消費量が少ないのが、④の「時間によるゲージの減少」。なんと、変身後にずっと④でしかゲージが減少しなかった場合、タイマーで40カウント弱もの間、変身状態でいられるのだ。



パワードライブの乱発は、いたずらにゲージを消費するだけ。

パワーゲージの減り方

行動or状況	消費量
①パワーフュージョンを使う	すべて
②攻撃をくらう	大
③パワードライブを使う	中
④時間の経過	極小

そして、最も肝心なのが、①〜③以外の行動すべてが④に該当するということ。つまり、「アイテムを拾い、それで攻撃するぶんには時間経過（④）でしかパワーゲージが減らない」ということである。

変身したらまずアイテム！

そう、変身後はいたずらにパワードライブを打つのではなく、威力の高いアイテム攻撃を長時間にわたって狙っていくのだ。

アイテム攻撃は威力の高いものばかりなので、長時間変身していられるというメリットは非常に大きい。もし攻撃をくらっても、スーパーアーマーのおかげで（投げ以外なら）アイテムを落とさず、強引に攻撃することができるというのも強み。

ただし、攻撃を受けると体力やパワーゲージは減ってしまうので注意してほしい。

なくなったらおかわり！

各アイテムを使用する際には、残弾数や残ゲージ量に注意し、なくなりそうだったら次のアイテムに持ち替えることも大切。変身中は、常に武器を持って追い回せるようにしたい。相手は「スーパーアーマーだし、うかつに近よれねぇなあ」と思っているはずなので、こちらはそのプレッシャーを利用して、次々とアイテムを持ち替えていこう。

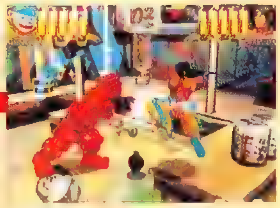
ただ、アイテムを持ち替える隙を狙われると危険なので、アイテムは「切れてから拾う」のではなく、「残して持ち替えにいく」こと。常にアイテムを手にしていれば「持ち替えると見せかけてカウンターを狙う」といったこともできるからだ。もし使い切ってしまった場合は、そこらに落ちている木箱やタルなどを拾ってつないでもいいぞ。



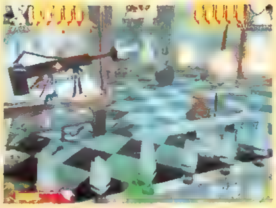
左は残弾数で、右のは残り使用可能量を表している。ないやつは一回きり。



お構いなしで「ガツン!!」とね。多少強引でもかまわないぞ。



変身中はスーパーアーマー状態。こんな攻撃くらっても…、



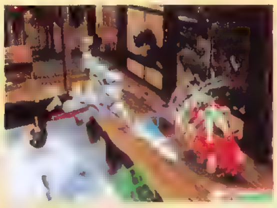
使い切らずに残しておき、次のアイテムまで粘る。コレ重要。

箱の中身はなんだろね？

「アイテム攻撃はゲージ効率が良い」ということが分かったところで、次は各アイテムを見てみよう。

●パイプ、剣

地上で振るのではなく、ジャンプ攻撃で使っていく。隙がなく、リーチにも優れているのでもっとも使いやすい。おもに低空で使うことが多いが、こちらのジャンプに反応してジャンプする相手には、下りで使ってタイミングをずらしてやるといい。



パイプや剣は迷わずゲット！ジャンプ攻撃でガンガン突っ込め！

●ハンマー

攻撃力が高く、かなり攻撃判定が大きい。振っている最中も相手をサーチしてくれるので、範囲内ならまず空振りすることはない。対空としても強力だ。

●火炎放射器

わけて使うこともできるが、相手の起き上がりやジャンプ着地点に重ねる場合は押しっ放しがいい。ジャンプで使い、炎を吹きながら降りるのも有効だぞ。

●拳銃

拳銃は、なんといっても弾速が速いのがウリ。いっさい高低差をサーチしない点に注意。

●バズーカ

発射後の隙が少ないジャンプ撃ちがメインに使っていこう。発射時に高度が下がり、低空で撃てばすぐに着地するので、「低空→地上」と撃つと2連射が可能だ。結構、当たるぞ。

●火炎ビン、爆弾

火炎ビンや爆弾は、相手に投げてもいいが、行かれたくない場所にKボタン投げて相手の移動を制限することもできる。ちなみに、火炎ビンは、当たり方によってダメージに大きな差が生じる。

アイテム一覧表

アイテム	使用期限	攻撃力	歩行速度
パイプ	一定速度	1	速
剣	〃	1	〃
ハンマー	〃	1.3	〃
火炎放射器	一定使用量	0.6	遅
バズーカ	4発	1	〃
拳銃	6発	0.5	〃
火炎ビン	1投	0.5~2.5	〃
爆弾	1投	0.6	〃
木箱やタルなど	1投	0.5	〃

他にもあるぞ！P+Kアクション！

変身中は、P+Kによる様々な行動（投げ、踏みつけ、物をつかむ、壁からダイブする等）も忘れずに活用していきたい。

空中パワードライブ攻撃がかわされ、パワードライブやパワーフュージョンの死角に潜り込まれた状況でも、踏みつけ（重量級はボディプレス）でフォローできる場合もあるぞ。



こんな時でも、まだ踏みつけという手が残されているぞ。

意外と気づきにくいのが、重量級以外の「引っこ抜き」。変身中ならガンロックやガルーダ以外でも、重量級のように柱を引っこ抜いて振ることができる。柱は威力が高く、攻撃範囲も広いので、たまには意表を突いて使ってみるといいぞ。

これらは、アイテム攻撃同様、パワーゲージを消費しないというのも大きな利点だ。



変身中なら、女の子でも柱を抜ける！意表を突いてかっ飛ばせ！

P.S.GAMEST Q&A G

Q：今、近くのゲーセンがつぶれそうです。つぶれないために自分たちは何をすればいいですか？／長野県　P.N.タウリン2000mg君　A：即効性はないけど、どのゲームをいれたら儲かるのか、どんな工夫をしたらうけるのかをバイトを送り込んで提案してみたら？　（ぜんじ）

変身されたらどうすりゃイイの!?



とにかく逃げろ!!

変身後のキツい攻撃をかわせ!!

変身されてしまうと、相手の戦闘力は著しく向上する。とにかく逃げて、反撃のチャンスを待とう。

担当：スー

そこでできる行動

変身しても、まだ効率のいい戦い方を理解していないせいか「変身されてもなんだっちゅーの!?」という感じで、変身後の相手にガンガン攻めにいっているプレイヤーをよく見かける。

しかし、変身後は前述した通り、かなり強力な攻撃が目白押しで、アイテムまで使われると、かなり具合が悪く、ハッキリ言って、ただ攻めてもリスクが高いだけで、いいことはほとんどない。

といっても、反撃のチャンスはある。そのポイントとは、

●パワーゲージをすべて消費し、変身が解けた直後の硬直（ジャンプP+Kか、背後投げがもっとも有効）。

●パワーフュージョンを使った瞬間から、技が発動するまでの一瞬。

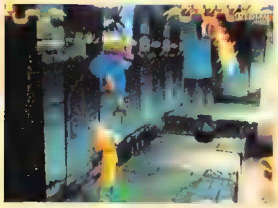
●相手がアイテムを使うならば、アイテム使用直後の隙。

ただ、変身が解けた直後の反撃以外は、「投げ」でおこなうのが大原則。打撃での反撃は、ダメージは入るが、スーパーアーマーを利用した反撃が怖いので基本的にNG。

アイテムを使っての反撃も、うまく使っていきたい。この場合、木箱や樽などはパワードライブ技に壊されてしまうものや、パイプや剣などの、ある程度まで近づかなければならないものでもなく、銃、バズーカ、火炎放射器などの銃火器系を使用する。

銃火器系は、取ると著しく移動速度が遅くなるが、変身した相手が離れていて、こちらに向かってくる場合、スーパーアーマーが災いして銃弾がすべてヒットし、変身を早く解かせることができたうえに、逆に大ダメージを与えてやったなんてコトもある。

投げやアイテムの攻撃が成功すれば、相手のパワーゲージを減らし、結果的に不利な時間を短くできるが、原則的にはかなり危険なので、変身が解けるのを待って反撃だ。



変身が解けたこの瞬間!!この瞬間にジャンプP+Kか、背後投げを狙え!!



唯一、反撃を心配しなくていい攻撃「投げ」。かなりリスキーではある。



銃火器を使用しての攻撃はかなり有効。もちろん距離が離れていればだが。

フォッカー

パワーロケット（K+J）は、飛び出す瞬間にこちらの座標をサーチして突進してくる。突進が一定距離に達すると、一時停止して、ふたたびこちらの座標をサーチし、これが4、5回繰り返される。

よって、フォッカーと同方向に逃げるのではなく、ジャンプで跳び越したり、突進してくる瞬間に、90度方向へジャンプしたりして回避する。

また、初段をあえてくらっておいて横転で回避してもいい。



パワーハリケーンは近接戦闘用。追い詰められないように逃げる。



ジャンプの降下で、次の攻撃を避ける。立体的な把握力が非常に重要だ。



方向転換するときに、ジャンプで座標をサーチさせておいて、

ガンロック

ガンロック戦で注意したいのがKのロック・ザ・クラッシュ。これをくらうとゲージ1本近くのダメージに加え、気絶してしまうので、ロックが垂直方向に、通常ではないジャンプをしたら、併せてジャンプしよう。

パワーフュージョンのロッククロール（P+J）はCPUではなく、人が操作するのでかなり逃げづらいが、ダメージが安定せず、それで助かる場合もある。



このようにガンロックが垂直にジャンプしたら、合わせてジャンプする。



なぜなら、直後のガンガンロック（P）のいい的になってしまうからだ。



もしくらってしまっても、あわてずに回復すること。ジャンプは禁物。

ワンタン

非常にワンタンっぽい大龍玉（P+J）は、撃つ瞬間までこちらをトレースするので、エネルギーを溜めているあいだは、ワンタンに対して90度方向へ走り続け、玉を放り投げた瞬間に、タイミングよく横方向にジャンプしてかわす。

また、大龍玉を発動させる直前に転ばされていたら、横転し続けるだけでもかわせるぞ。

玉を投げるまでが結構長いので、近ければ投げてもいい。

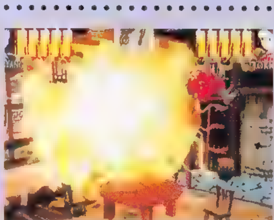
ただし、失敗したら…。



ステージの端へ逃げるのは厳禁。ドラゴンタイフーンが待っている。



横転中の無敵時間は非常に便利。ただ、微妙な時間差でくらうことも。



玉を投げた瞬間にジャンプして避ける。位置によっては当たる場合も。

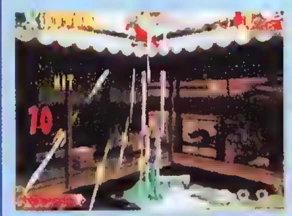
P.S.GAMEST Q&A G Q：この歳でゲーメストに入社できますか?オレ、今度履歴書を送ろうと思ったのですが?／北海道 七尾晶幸君（16歳） A：色々法的な問題もあるので、18歳以上が最低条件。学生も、平日の日中取材や夜中に打ち合わせもあるので厳しいかな（それでも在学者はいる。留年しまくり←

ジャック

ジャックのパワードライブ技は、射程が限られているものの、発生スピードがかなり速く、見てから反応で回避することはまず不可能だ。攻撃の軌道が縦方向か横方向なので、自らジャンプして、Pで落とされることのないように。

パワーフュージョン技のミザリーレイン（K+J）は、軽量級なら、一方向に走っているだけで回避できるが、重量級は、まず不可能だ。追い詰められないように注意。


ステージの隅は、キラーダンスの格好の的だ。こうならないよう注意。

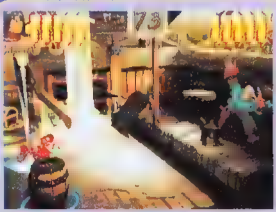

実は昇りにも判定がある。頭を使ったつもりが、この惨劇を呼んだ。


ミザリーレインは、重量級以外なら走っているだけで避けられる。

ガルーダ

これといって強力な変身後の技が見あたらないガルーダ。注意するとすればのPの裁きの矢ぐらいか。これは、発射した瞬間にジャンプすればまずヒットしない。

パワーフュージョンの天罰の矢（P+J）も重量級以外は一方向に走っていればまずヒットしない。天空の雄叫び（K+J）は、走っていれば大丈夫だが、むやみにジャンプして、そこを狙われないように。起き上がり時はキツい。


天罰の矢も、ミザリーレインと性能は変わらない。


まずキャッチされることはない。不用意なジャンプやエスケープは禁物だ。


天空の雄叫びを至近距離で出されても、すぐに逃げてしまえば、

竜馬

雷刃剣（P）は、連続でくらってしまうと、気絶してしまうので、絶対に近づかないようにする。Kの居合斬は地表にしか判定がないので、常にジャンプして逃げ回ろう。

乱れ斬刀（P+J）は一定距離しか飛んでこないので、竜馬を中心に円を描くようにして走って逃げる。天地両断（K+J）は竜馬側も、確実にヒットする場面でしか使わないので、追い詰められないようにだけは注意したい。


居合斬はジャンプするだけでOK。雷刃剣の射程に入らないように回避。


天地両断をくらった後は、確実に反撃ができる。すばやく起き上がろう。

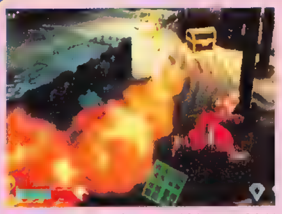

乱れ斬刀はある程度までしか追いかけてこないので、離れるように移動。

ルージュ

業火の吐息（P）は、射程こそ短いものの、照射時間が長く、発射後の方向修正も可能なので、ルージュから離れるように、走って逃げる。

灼熱の罠（P+J）もかなり避けづらい技のひとつ。ルージュの機動力ならば簡単に追い詰められてしまうので、多少のダメージは覚悟しよう。

爆風が広がる瞬間にジャンプすれば、ダメージを最小限に抑えられる。


パワードライブ技は、どちらも射程があるので、回り込むように逃げる。


ジャンプからの灼熱の罠は、死角がなく、かなり避けづらい。


灼熱の罠は爆風が広がる瞬間にジャンプして回避。くらってもそれほど…。

あやめ

全キャラ中で、もっとも回避しにくいと思われるパワーフュージョン技の百花繚乱（P+J）。軽量級でも全弾を避けるのに一苦労で、重量級ならば、避けられることもあるぐらいの命中率を誇る。

だが、百花繚乱を完全に回避し、なおかつダメージを与え、変身解除後にも追加ダメージを狙える方法がある。

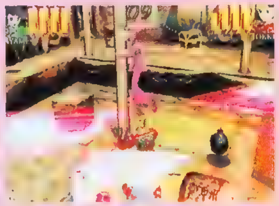
まず、あやねの変身中にジャンプ1回で届くぐらいの距離を保ちながら移動し、百花繚乱を発動させたらいったん止まる。そして、あやねの真正面からこちらに向かってくる手裏剣をジャンプで跳び越し、まだ発射モーション中のあやねを投げてしまうのだ。

では、完全な回避方法を、編集部で百花繚乱をよけるのが一番うまい、サイキッカー超新星でお馴染みの、こーじ山下に解説していただこう。


着地と同時に投げ。投げのモーションを利用して手裏剣をやり過ごす。


正面からこちらに向かってくる手裏剣をジャンプで跳び越えて、


手裏剣が集まってくるところをジャンプ。これが安定してできれば…。


ジャンプして撃つ相手は、下に潜り込んで、空中投げを狙おう。

百花繚乱はこう避けよう

ただし、前述のようにいっても投げにいけるわけじゃない。むしろ、百花繚乱を避けなくちゃいけない局面のほうが圧倒的に多いはずだ。

あやめの百花繚乱には、大きな特徴がある。それは「ホーミング性能のある複数の手裏剣が、自キャラで交差するように飛ぶ」という点だ。

そこで、この性質を逆手に取って避け方を考えていくと、重要なものは次の2つ。

●1回目の重なり時は、気持ち早めにジャンプ（1回目だけは地上を這うように襲ってくるので、引きつけてからでは遅い）

●2点~3点回目の手裏剣重なりは、引きつけてジャンプ

常に完璧に避けられるわけではないが、この2点を押さえておけば大丈夫。1回目の重なりを回避できれば、結構ダメージは少なくすむはずだ。

P.S.GAMEST Q&A G …だけど…）。ライターになるにはかなりの実力が必要だ。アルバイトなら、一般的な社会常識と多少の印刷に関する知識さえあれば、あとはやる気があればOK。キミの場合は18歳になるまでゲームの腕はもちろん、幅広い知識や行動力を身につけておこう！話はそれからだ。（編集部）

ジョジョ強化月間突入!

ジョジョの奇妙な冒険

攻略も中盤戦。そろそろ自分のキャラだけでなく、相手のキャラのことも知っておいたほうがいいぞ。

スタンドの特殊性を再確認
ジョジョの奇妙なシステム ～スタンド編～

各キャラにおける「スタンド」のゲーム的な意味合いの違いは、こんなところにも表れているぞ。

担当:はまー

スタンドの相殺

スタンドの攻撃は全般的に判定が強く(攻撃判定が大きい&やられ判定が小さい)、最近ではスタンドモード同士での立ち回りも目立つようになってきた。そんな時によく起こるのが、「ポスッ」という音とともにお互いの攻撃が打ち消しあう現象。この「相殺」が起こると、どんな技であろうと攻撃が無効化されてしまう。例えば、無敵時間の長いチャカの『血華斬』に対して、無敵がない花京院の『半径20mエメラルドスプラッシュ』の1発目(打撃部分)をぶつけて打ち消すことも可能だ。

しかし、相殺の発生には細かい条件がある。現在分かっているのは、

①両方ともスタンドモード
②少なくとも一方は必殺技かスーパーコンボ

といったところ。無敵技に攻撃が重なった際に起こりやすいほか、判定の強い技同士がカスった時にも起こることがある。

相殺が起こった後は、それぞれ何事もなかったかのようにその行動を続ける。単発技同士の相殺では、隙の小さい技を出したほうが先に動けるようになり、多段技で単発技を打ち消した時は、硬直中の相手に次の攻撃がヒットする。


ヒット後に追加攻撃が始まる無敵技は、


相殺に成功すれば発動しない。反撃を叩き込め!

ミクロのキャンセル理論

少し難しい話になるが、一般的な2D格闘には「ヒットストップ」というシステムが存在する。技の重みを表現するため、攻撃がヒットした瞬間にしばらくそのままの状態で停止させる、というものだ。これの副産物として、ヒットストップ中でも必殺技などのコマンドは受けつけているので、いわゆる「キャンセル」が楽にできる、といったメリットがある。

ところが「ジョジョ」では、本体とスタンドで別々にヒットストップがかかるため、特殊なタイミングでのキャンセルを要求されることがある。


通常技がヒットした瞬間にキャンセルすると、


ヒットストップ中にスタンドが出現する。

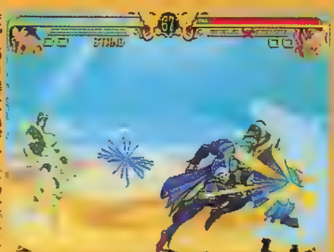
具体的には、「本体通常技→スタンド必殺技」とキャンセルした場合、本体のヒットストップが解ける前にスタンドが動き始めてしまう。言い方を変えると、「スタンド通常技→スタンド必殺技」はつながらなくても、「本体通常技→スタンド必殺技」にすれば(ヒットストップの時間をカットできるので)つながることがある、ということだ。

ただし例外もあり、ジョセフ、アレッシー、チャカ、影ディオ、若ジョセフに関しては、スタンド(or波紋)攻撃でもヒットストップが切れてからキャンセルする。

遠隔操作カウンター

ポイントさえ押さえれば、意外と使える遠隔操作。最近では本体の安全もかなり確保できるようになってきたが、もし間隙を縫って本体を直接攻撃された場合、じつはダメージが増加(約1・5倍)している。

ただ、すぐにスタンドクラッシュを起こしたのであれば、それ以降の攻撃は通常のダメージに戻る。もともと遠隔操作時はスタンドクラッシュしやすいので、気づかなかった人も多いのでは?


まずあり得ないが、こんなことになる可能性も……。

「気絶」とはちょいと違う

スタンドクラッシュのしくみ

「クラッシュされても硬直時間は短いし、怖くないね」とお考えのアナタ、実はそうでもないんですね、これが。

担当:善之字元帥

スタンドクラッシュまでのヒット／ガード回数

	スタンドモード 立ち強攻撃			必殺技	
	ヒット	ガード		ヒット	ガード
承太郎	4	7	ⓢマッハオラッ	3	6
ポルナレフ	5	9	ⓢレイダーツ	4	8
ジョセフ	5	10	㊍青緑波紋疾走	3	5
花京院	3	5	ⓢエメラルドスプラッシュ	11	22
ミドラー	8	15	ⓢモーターヘッド	4	8
イギー	4	7	ⓢサンドアタック	6	11
デーボ	5	9	ⓢピラニアダイブ	3	6
アレッシー	4	7	なし	−	−
アブドゥル	4	8	㊍ファイアウォール	2	5
チャカ	4	8	ⓢ鬼連斬	3(※3)	5(※3)
ディオ	6	11	㊍ムダムダ	1	2
影ディオ	7(※1)	22(※1)	WORLD21	2	4
若ジョセフ	(※2)	——	波紋カッター	3	5

※1：立ち強はスタンドゲージを減らせないので、しゃがみ強で調査。
※2：ジョセフの通常技はガードの上からスタンドゲージを減らせない。
ヒット時の減少量も少なすぎて計測不能。
※3：2段目まで出した時の数値。
必殺技は各キャラの「最もスタンドゲージを減らせる」ものを選択した。

行動不能時間の違い

相手の攻撃をガードしたりくらったりして、スタンドゲージがなくなると発生するスタンドクラッシュ（以下クラッシュ）。クラッシュが発生すると一定時間行動不能になるが、この行動不能時間には長いときと短いときの2種類があることをご存じだろうか？

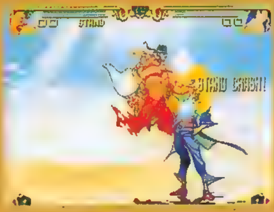
結論から言うと、技をヒットさせてクラッシュさせたときには長い行動不能時間が、ガードさせてクラッシュさせたときには短い行動不能時間が発生するようになっている。

では、具体的にどれくらい違うのかというと、ガード発生の場合はジャンプ攻撃から連続技が間に合ってしまうのに対して、ヒット発生の場合はダッシュ攻撃がせいぜいといったところ。行動不能時間は相手がレバーを振っても短縮することはできないので、この違いは非常に大きい。

以上のことから、クラッシュからの連続技を狙うためには、

①地上の相手に
②多段ヒットしない通常技を
③ガードさせる

という3つの条件を整えることが重要になる（②の理由は、多段ヒット技の初弾でクラッシュが発生したとき、次弾がすぐに行動不能時間を消してしまうことを防ぐため）。



ヒットで発生したスタンドクラッシュには、ジャンプ攻撃は間に合わない。



ガードで発生した場合は行動不能時間が長い。上との違い、わかる？

スタンドゲージの減少について

さて、クラッシュ後の行動不能時間を理解していただいたところで、スタンドゲージを効率よく削るためのいくつかの法則も理解しておこう。

①全体的な傾向

スタンドゲージを削る能力は、本体モード時よりもスタンドモード時の方が高い傾向にある（当たり前？）。

②ヒット時とガード時

同じ技をヒットさせたときとガードさせたときでは、ヒットさせた方がスタンドゲージを削る量が多い（約2倍の較差）がある。ただし、遠隔操作時のスタンドに対してはこの法則が逆になり、ガードさせた方が削れるようになる。

③スタンドコンボ

普段はかなりスタンドゲージを削る技でも、スタンドコンボに組み込んでしまうと削り量が小さくなる。

④タンデム

タンデム中の技はスタンドゲージを削ることができない。

⑤スタンドゲージの長さ

スタンドゲージの長さに個人差はない。承太郎だけ長いとかいうのはデマ。

基本的にはこんなところだが、実戦で問題になってくるのは各キャラの固有技。これについてはそれぞれ覚えてもらうほかないが、参考までに各キャラの立ち強攻撃と、そのキャラで最もスタンドゲージを削ることができる必殺技を相手にガード／ヒットさせたときの、クラッシュ発生までの回数を表にしてみた。もちろん、例として挙げた技が最も使いやすい技というわけではないが、ある程度キャラの個性は見てとれるだろう。

注目すべきは承太郎の『マッハオラッ』とデーボの『ピラニアダイブ』。この2つ以上に削りやすい技もあることはある（波紋カッターなど）のだが、承太郎とデーボの攻撃スタイル（どちらもラッシュが怖い！）を考えると、ガード時6回でクラッシュという数字はかなり脅威である。



挟んだときのデーボも同様。『ピラニアダイブ』でクラッシュが狙える。



押しの強い承太郎は『マッハオラッ』のクラッシュ能力をフル活用できる。

スタンドクラッシュの狙い方

それでは最後に、実戦的なクラッシュ狙いのヒントを示しておこう。

●技を断続的にガードさせる

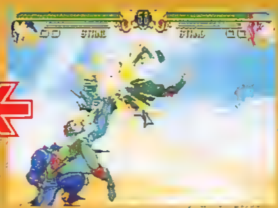
相手のスタンドゲージが少ないときには、スタンドコンボを使わず技を単発でカツカツとガードさせるのがポイント。こうやって断続的にガードさせてやると、相手は目押しでSボタンを押してスタンド解除するしかない（もしも連射すると、せっかく解除したスタンドを再び装着してしまうおそれがある）。

●対空→ダッシュ攻撃

承太郎やアヴドゥルなど、スタンドモードで強力な対空技を持っているキャラは、撃墜したあと、着地する相手にダッシュ攻撃を重ねる作戦が使える。相手は空中でスタンド解除しないとクラッシュの危険があるので、かなりのプレッシャーになるはず。ただし、着地リバーサルには注意。



着地にダッシュ攻撃を重ねる。スタンドゲージ満タンからこの減り！



承太郎のしゃがみ強など、強力な対空技で相手を撃墜したあとは…、

P.S.GAMEST Q&A G

Q：ハメ技の定義って何ですか。／神奈川県　P.N.黄色いしっぽ君　A：基本的に「相手がどんな手段をとってもシステム的に回避不能な連携技」を指す。よく「ハメだ！」と言われる技でも、結構抜け道があったりするから、うかつに口にすると無知をさらすこともあるので注意。（辻本）

この世界ならではの返しかたを知ろう

状況とタイプ別の反撃法

自由度の高いこのゲームで、反撃できる技を確実に返せるようになることは重要。相手の攻撃によって、返しかたを変えていこう。

協力：ジョジョ攻略チーム　文：FRS-N,O

●ガード後に反撃可能な技●	
花京院	「Tスネーク(ス)」、「インディーズアーム(本)」
ミドラー	「モーターヘッド(弱・ス)」、「J⇩強(ス本)」
アレッシー	「絶望ォォォだねッ！」
イギー	「サンドクラッシュ」(ス)
ポルナレフ	「レイダーツ」、「串刺しの刑」、「アーマーテイクオフ」
アヴドゥル	「地獄の業火」(本)
ジョセフ	「師の教え」
若ジョセフ	「忘れぬ想い」

●ガード後に打撃で返せない(相手先)技●	
アヴドゥル	「地獄の業火」(ス)
承太郎	「プッツンオラ」(ス)
影ディオ	「スロゥナイフス」

※表中(ス)はスタンドモード時、(本)は本体モードを示す

反撃の種類

ひとくちに「反撃」といっても、その形態は状況によってさまざまだ。格闘ゲーム全般に共通するものや、ジョジョならではといったものまで存在する。その体系を覚えて、チャンスが訪れたときは必ずモノにしていきたい。

ガード後に打撃で反撃

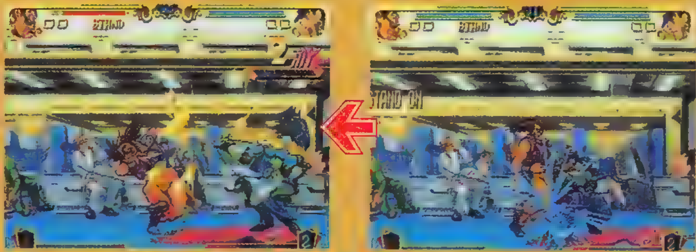
非常にわかりやすいのが、相手の技をガードしたあとに「反撃技」を叩き込む方法だ。この場合は「相手よりガード硬直が小さく、この差の時間内に届くリーチと攻撃発生を持つ技」を出すことができれば、その技は「確定」の反撃技ということができる。この反撃法はジョジョに限らず、格闘ゲームなら全般的に通用するものだ。このような反撃できる技を覚えて、その状況が訪れた場合に確実に返していけば、勝率もおのずと上昇する。

ガードされても攻撃側が先に動けるという自由度の高い技が多いこのゲームで、そういった技は少ないように見えるが、一部には確実に存在する。

しかし、実戦では相手もなかなかそういった技は使ってこないものだ。そんな中でも比較的狙いめなのが、スーパーコンボをガードしたあと。

そして、こういった一般的な返し方の中にも、ジョジョならではの考え方がある。その最たる例が「弱攻撃をあまり信用しない」ということである。ほかの格闘ゲームでありがちなのが、相手の技をガードしてからしゃがみ弱攻撃で反撃…といった「ガード後に最速の技で返す」という方法だ。しかし、ジョジョではこの公式が当てはまらないことのほうが多いのだ。

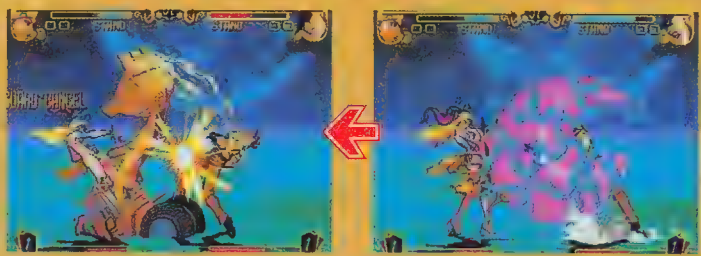
その理由として、このゲームの弱攻撃はリーチの短い技で構成されているというのがあげられる。いくら速くても、その攻撃が届かなければ意味がない。さらに、比較的攻撃発生が速い中~強攻撃がそろっているので「弱攻撃では返せないが、強（中）攻撃を使えば返せる」といった現象が起こるのだ。



反撃技は弱攻撃がいいとは限らない。むしろ、ジョジョでは中or強攻撃のほうが反撃に向いた技が多い。

ガードキャンセルからの反撃

ガード硬直をその場でキャンセルし、特定の技で反撃する「ガードキャンセル」。ジョジョではゲージを使うといった条件限定ではなく、いつでも出すことができるようになっている。しかし、制限がない分、発動しても必ず返せるとは限らない、といったデメリットも存在する。また、相手の技によってはガードキャンセルのしやすさに多少の差が生じるが、似たような状況であっても毎回必ずガードキャンセルによる返しが成功するとは限らない。反撃するはずだったガードキャンセルを、逆に相手にガードされてしまう危険性もある。それどころか承太郎の『オラオラ』のような技にガードキャンセルをかけると、攻撃発生の前に潰されて大変なことになる場合があるぞ。



安全に返せる技に対しては、的確にGCしたほうが得策。

アドバンシングガードからの反撃

これもカプコンゲームではたびたび登場するので、比較的なじみのある感の「アドバンシングガード」。ジョジョでは猛烈に押しが強いラッシュを持ったキャラが多いため、このアドバンシングガードは反撃が入らない攻撃に対して使っていっても、効果的な場面が多い。

アドバンシングガードの特徴に「ガード硬直を一定以下に減らせることができる」というメリットが存在する。これを利用して「アドバンシングガード→最速の返し技」と入力することで、反撃可能となる技も多い。

例えば、ジョセフの『青緑波紋疾走』を例にとってみよう。この技は、ガードされても相手より先に動けるというアドバンテージがある。

こういう「攻撃側が防御側よりも先に動けている」という状況では、普通ならどう考えても防御側の反撃など不可能だ。しかし、ここでアドバンシングガードを用いれば防御側の不利を一気に覆すことが可能となる。先ほどの例であれば『青緑波紋疾走』をア

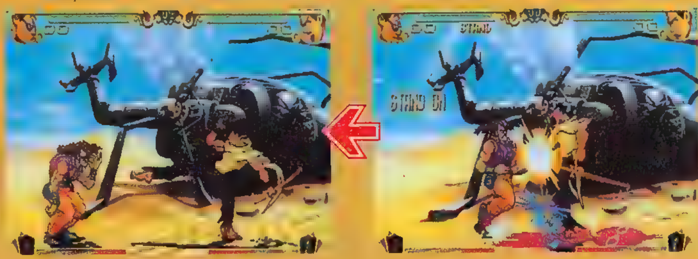


攻撃側のほうが先に動ける場合、ガード後に手を出しても無敵技以外はくらうだけ。

ドバンシングガードすれば、そのままリーチの届く通常技が返し技となる、といった具合だ。


しかし、同じ技でもアドバンシングガードしてから攻撃すれば、逆に確定で反撃が入る。

ただ、アドバンシングガードはガード硬化を減らせるが、あくまでも一定にするのであって、すべての状況でガード硬化の時間が短くなるわけではない（前号で触れられているので詳細を知りたい人は参照）。さらに場合によっては間合いまで離れるので、アドバンシングガードしたことで逆に状況を悪化させてしまうこともあるのだ。これの最たる例がアレッシーのスーパーコンボ『絶望オォオだねッ!!』のあと。この技を近間でガードすればリーチの長い技（立ち強攻撃など）で反撃できるが、アドバンシングガードするとアレッシーとの距離が離れてしまう。つまり、進んで自分から反撃できない状況にしてしまうのだ。アドバンシングガードを使うときは、このところに気をつけよう。


何でもADがいいというわけではない。かける技を間違えると、このような結果に。

●アドバンシング→打撃で反撃できる例●

承太郎	「スターブレイカー」（㋜）
イギー	「サンドクラッシュ」（㋜）
影ディオ	「WORLD21」
ディオ	「ムダムダッ！」（㋜空中含む）

●アドバンシングしないほうがいい技●

アレッシー	「絶望オォオだねッ！」
アヴドゥル	「ナパームボム」
ミドラー	「J⇩強」（㋜本）
影ディオ	「Ⓢ」
ディオ	「ロードローラーだッ！」

特殊な返し方

●タンデムアタックを使った反撃

ゲージが溜まっていることが前提となるが、タンデムアタックを反撃に使うという方法も場合によっては効果的。リーチが短いキャラでも、タンデムの突進力を利用して離れた相手に攻撃することができるからだ。

例えば、ジョセフの『ハーミットウェブ』はガードしても一見して返し技がないように見えるが、ガード後に即タンデムで反撃することが可能。

また、反撃の話からはズレるが、相手がディオ、影ディオ、承太郎の場合に離れた間合いで『時よ止まれッ！』を出された場合の発動阻止などにも使える。特に影ディオの『なじむぞッ！』→『時よ止まれッ！』の連携は、最速でつながれると止めるのが難しい。こんなときでも、タンデムを使うことでワールド3人衆の時間停止技の発動を安全に阻止できるぞ。

●ガード不能状態を狙った反撃

これも反撃とは趣向が違うが、相手が「ガードできない状態を狙って」反撃するということもできる。こちらはどちらかというと実戦向きで「相手の連携に割り込む」といった趣きが強い。

この「攻撃側がガード不能の状態」というのは、大きく分けて二通りある。

まず「画面内にスタンドが出ている状態」。これは主にスタンドオフのときに攻撃側は動けるが、画面内にスタンドが残っているためにシステム上のガード不能状態になっているもの。これは人型スタンドのキャラで、スタンドオフ時にスタンドに攻撃させておいて、すぐに本体が攻撃に加わるといった、いわゆる「スタンドラッシュ」の典型パターンだ。

もうひとつは連携を決め打ちで出していく場合。相手を押していきたいこのゲームなら、とくにこういった状況は多い。こちらの例では花京院の通常投げなら前方受け身して『エメラルドスプラッシュ』発射中に硬化している花京院へ打撃を与えるなど。先ほどの影ディオの連携『なじむぞッ！』→『時よ止まれッ！』のタンデムによる返しも、こういった側面から見れば割り込みと考えることができる。

●番外編・くらっても反撃

2D格闘ゲームでは大概の場合、攻撃をヒットさせれば攻撃側が有利、悪くても五分というのがお約束。しかし、ジョジョの世界ではそんな約束は通用しないことが多々あることを覚えておきたい。じつは一部の技に限って、ヒットしても反撃が入るものがあるのだ。

ただし、こういった技はキャンセルのかかる技がほとんどなので、実際はそんなに隙を見せることは少ない。とはいえ、このゲームでキャンセルをかける必殺技はスタンド属性のものが多い。スタンド技に関しては、画面内にスタンドの存在が残っているうちは同属性の技を出すことができない。

また「くらう側がスタンドオン時で、連続技の補正で浮きが低いときのみ」くらっても反撃できるといった、特殊なものもある。表3のポルナレフのはまさにこれで、攻撃側のモーション終了前に補正で浮きが低くなるために反撃が可能だ。

こういうくらっても反撃できる技がきた場合は、大チャンス。機会は見逃さないようにしよう!!


反撃だけでなく、割り込みや切り返しも重要。


「頭痛がする…は、吐き気もだ…ーなんてことだ…、このディオのGCが…ヒットさせても反撃を受けるだと!?」

「てめーの敗因はたったひとつだぜ…、シンプルな答えだ『てめーは技の硬直を知らなかった』」

●くらっても反撃できる技●

ディオ	ガードキャンセル、ダッシュ中、ダッシュ強（本）
影ディオ	ダッシュ弱、ダッシュ中、ダッシュ強
ミドラー	J⇩強（㋜本）
ポルナレフ	下中→下強→レイダーツ→針串刺しの刑 （※相手スタンド時かつ上記がつながっている場合のみ）

練習しないと使えないぞ

タンデムアタック活用術

慣れれば超実戦的なタンデム、唯一の欠点は「見てくれ」か？

担当：はまー

いつ使う？

タンデムアタック（以下タンデム）には、長い無敵時間と高いガード崩し能力がある。これだけ見ればかなり使えそうな気がするが、実際に効力を発揮する状況が限定されるため、うまく扱えない人が多いようだ。まずは、その具体的な「使用ポイント」を考えてみよう。

①守りに使う場合

相手のラッシュに割り込むようにして出す。相手の跳び込みに合わせてみてもいいだろう。この状況では、プログラムタイプのキャラはボタンを押しっぱなしにしないように（溜め中に無敵時間が過ぎてしまう）。



承太郎以外のタンデムの発生は早い（この状況なら確定で反撃できる）。

②攻めに使う場合

「ジョジョ」には「移動起き上がり」がないため、一度ダウンを奪ってしまえば起き上がりを攻めることは比較的容易。ここにダイレクトにタンデムを重ねるのも、実はかなり有効な戦法だ。



目の前でダウンを奪える技を決めれば、S押しっぱなしで長時間タンデムを仕込める。

また、キャンセルで確定連続技に組み込むという手もある。一部のキャラは「必殺技→キャンセルタンデム」といった芸当も可能なので、いろいろ研究してみよう。

どちらにも共通して言えるのは、「相手との距離が近ければ近いほど効果的」だということ。どのタイプのタンデムにしろ、相手との間合いが離れるほど技のヒットまでが遅くなり、「無敵時間中に一方的に攻撃する」というメリットを生かせなくなってしまう。とくに①の場合は、間合いによってはスーパーコンボのほうがダメージも確実性も高いことが多い。自分のキャラのスーパーコンボの特性も知っておく必要があるだろう。

発動後の基本方針

●プログラムタイプ（承太郎、ポルナレフ、花京院、アヴドゥル、イギー、ミドラー、テーボ、ディオ）

プログラムする技は、「同じ技連打でヒット数重視」が基本。下段判定で、かつ本体が攻撃しなくても連続ヒットする技がベストだ。それに該当するものがなければ、最低どちらか一方は満たしている技を探そう（詳しくはキャラ別ページで）。

スタンドが動き始めたら、まずはジャンプや回り込みを駆使し、「挟み打ち」の状況をつくる。

挟み打ちに成功した後は、本体の垂直ジャンプ攻撃or着地下段でガードを崩しにかかる。スタンドの技が下段であれば、小ジャンプ攻撃を繰り返すだけでも相当キツいはず。ヒットし出したら、本体はしゃがみ弱連打などでヒットをつなぐ&ダメージを稼ごう。

跳ばれたり間合いが離れてしまった時は、すぐにスタンドボタンを押してスタンドを引っ込めること。放っておくとガードできないので危険だ。

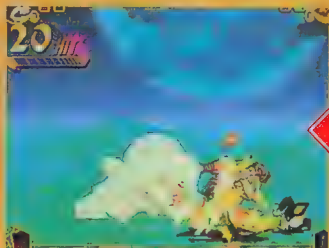
ちなみに、プログラムタイプのキャラは、タンデムを発動しただけでスタンドゲージが全回復する。一応覚えておくといいだろう。



スタンドの技を当てている間に裏へ回り、



垂直小ジャンプ攻撃でガードを崩す。



後は小技を連打するだけ。

●オリコンタイプ（ジョセフ、アレッシー、チャカ）

大ダメージを望めず、終了後はスタンドゲージがゼロになってしまうため、「とりあえず出してOK」というわけにはいかない。これはキャラごとにまったく違う使い方を要求されるので、キャラ別の項目を参照してほしい。



承太郎

特殊な連続技を中心に紹介するぞ。

担当：はまー

スーパーキャンセル？

●（スタンドモード時）『オラオラ』（連打なし、3ヒット）→弱『マッハオラッ』×2

スタンドモード時の『オラオラ』は、『マッハオラッ』かタンデムアタックでキャンセル可能。ただし、ダウンさせない状態ではつながらないし、ヒット数もこれ以上増やすとダメ（相手がすぐに倒れてしまう）。

●（本体モード時）各種通常技→↓↘→+S→弱『マッハオラッ』×2



ガードキャンセル失敗でヒットすることが多い。

かなり特殊な連続技で、スタンド『マッハオラッ』の1段目だけを出しておくと、↓↘→+Sを『マッハオラッ』かタンデムでキャンセルすることができる。ただし『マッハオラッ』を2段目まで出した後は、再セットしないとキャンセルできないので注意。

結局、跳び蹴り…

承太郎のタンデムは、なぜか発動までが1人だけ遅く、キャンセルで出しても普通は連続技にならない。というわけで、タンデムは単体での使用がメインになる。

タンデムの内容は、

●「スタンド……しゃがみ中連打」+「本体……しゃがみ弱連打」

でOK。スタンドのしゃがみ中が下段で連続ヒットし、リーチも比較的長い。発動直後に本体が昇りジャンプ中or強を出せば、相手はまずガードできないはずだ。



密着からノーマルジャンプ昇り攻撃を出せば、ちょうど裏に回れる。

このタンデムは、ダメージ的にはそこそこだが（決して低いわけではない、念のため）、画面端の相手に対しても決まりやすいというメリットがある。スタンドが殴っている間に本体がダッシュ強↓しゃがみ弱×αを仕掛け、その間に再びスタンドが近づいて……といった感じだ。

特殊な仕掛け方としては、スタンドモードの『マッハオラッ(1段目)』か『オラオラ』でスタンドクラッシュさせ、キャンセルタンデムを連続技にする方法もある。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：ジョジョの奇妙な冒険の全キャストを教えてください!!／福島県　P.N.MOGURAさん　A：キャストというのはボイスキャストのことかな？それだったら攻略期間中にやりたいという案は出ている（私的にもやりたいし）ので、実現をお待ちください。（担当編集　辻）

ジョセフ

他キャラとは一味違うタンデムの未来を探る。

担当：RED



リサリサ空中コンボ

実戦的にいくならば『師の教え』は地上連続技用としてはあまり意味はない。が、空中コンボとしてなら話は別。『師の教』を警戒して空中ガードで跳んでくることが多い相手なら、弱→『師の教え』のような空中コンボを狙う価値は充分ある。

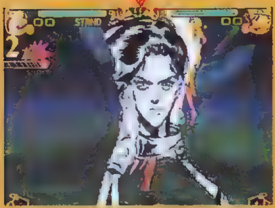
低空の相手に、こちらの飛び込みを空中ガードさせた場合は大チャンス！着地してすぐ弱→『師の教え』を出せば、空中ガード中に弱が重なり、『師の教え』までが確定する。



ジャンプ攻撃の降りを、低空で空中ガードさせたらチャンス。



立ち弱で、相手の空中ガードを破り…、



キャンセルで『師の教え』を叩き込む！回避不能だ！

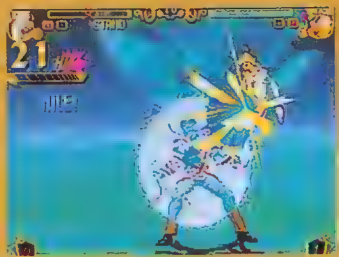
タンデム関係

●スタンドモード・弱→中→キャンセルでタンデム発動→しゃがみ弱×6→『ハーミットウェブ』～

この場合の『ハーミットウェブ』は遠距離ヒット状態なので、引き寄せたらS＋強同時押しでスタンドモード強攻撃→『ハーミットウェブ』～とつなげることができる。

●タンデム発動中・弱→中→『策士の業』

タンデム中の『策士の業』は、連打するとものすごいヒット数になる。1ゲージ使うわりに、ダメージ的にはイマイチなので、『ハーミットウェブ』がらみの連続技に組み込むのは実戦的ではないが、タンデム発動時の無敵を利用する対空コンボとしてなら、狙う価値はあるかも。



タンデム中の『策士の業』は、なぜかすごいヒット数になる。

若ジョセフ

切れ味鋭く爽快なモノが揃っているぞ。

担当：はまー



●昇り中ジャンプ中→ジャンプS→立ち中→弱or中『波紋カッター』

前号で紹介したものだが、座高の高いキャラ（特にスタンドを出している状態）には中段攻撃としてすべてつながる。ジャンプSを出すタイミングは、早すぎず遅すぎず。何度も練習して体で覚えよう。

●弱or中『アイアンボーガン』→立ち中→弱or中『波紋カッター』



このぐらいの間合いで撃ち、

『アイアンボーガン』は発射後の硬直が少ないので、近距離で当たればそこから連続技が入る。画面端であれば、

●弱『アイアンボーガン』→ダッシュS→立ち中→弱or中『波紋カッター』

というのも可能だ。

●ジャンプ強→立ち中→『クラッカーヴォレイ』(追加2段目まで)

『クラッカーヴォレイ』の追加3段目はどれも連続ヒットしないが、途中でやめても余裕で反撃を受けてしまう。S（打ち上げ）まで出してしまうのが無難だ。



ダッシュSで突っ込む！さらにダッシュすると危険なのでやめよう（？）。

●しゃがみS→➡＋S

相手がスタンドモードの時限定で、最速で出せば受け身は取られない（はず）。➡＋Sは、ヒットすれば必ずスタンドクラッシュさせることができるので、普段でも対空として使ってみる価値はある。

●弱『波紋カッター』→しゃがみ弱→弱『波紋カッター』→しゃがみ弱→立ち強→弱or中『波紋カッター』

画面端＆密着限定の、大道芸連続技。威力はかなりのものだが、目押しのタイミングがかなりキツい。

これらの連続技のほかには、遠距離から『クラッカーブーマラン』や強『アイアンボーガン』をバラまいておき、本体の連続技に混ぜていくことも当然できる。ただし、自分がくらうとその時点ですべて無効化されてしまうので注意。

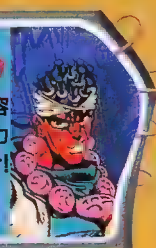


「波紋カッター」→しゃがみ弱のつなぎは、非常にシビア。

アヴドゥル

ヒット確認が容易、かつ高威力タンデムを紹介！

担当：善之字元帥

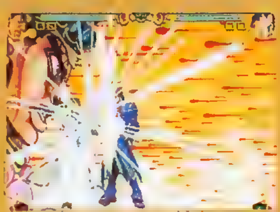


今回紹介するアヴドゥルの連続技は、タンデムを使ったもの。まずはレシピから。

●タンデム発動→しゃがみ弱×4～5→しゃがみ中×n→（タンデムを最速でスタート）→ダッシュから回り込み→（スタンドと本体で相手を挟んで）しゃがみ弱×n→（タンデム終了）→しゃがみ弱×2→立ち中→『地獄の業火』→スタンド出現コマンド

呪文のように長い連続技だが、一言で説明するとスタンドと本体で相手を挟んで距離が離れないようにしながら、タンデムのしゃがみ中を当て続けるというもの。アヴドゥルが回り込みを完了するまでの時間をスタンドのしゃがみ弱連打で稼ぐのがポイントだ。

この連続技は、スタンドモードのダッシュ中or強から入力してもつなぐことができるので、慣れればダッシュ攻撃のヒット確認から持ち込むことも可能だろう。

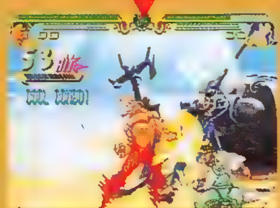


タンデムを発動したら、すぐにしゃがみ弱→しゃがみ中を連打開始！



スタンドが離脱したら、アヴドゥル本体はダッシュから回り込んで…、

ちなみに、総ダメージは個人の連射力によって大きく影響されてしまうが、期待値としては全体力の3分の1弱といったところ。一応、タンデム終了後のしゃがみ弱×2→立ち中をキャンセルして、さらにタンデムにつなぐ手もあるが、こちらは難しい。



スタンドと本体で挟んでしゃがみ弱を連打。普通は50～60ヒットかな。

ガードキャンセルのダメージUP

次に紹介するのは、ガードキャンセルのダメージがUPする小ネタ。やり方はカンタンで、相手にガードキャンセルがヒットしたら、そのまま立ち弱を連打するだけ。

うまくいけば、なぜか本来動けないはずのアヴドゥルがジャブを連打し、ガードキャンセルをくらって吹き飛んでいる相手に追い打ちが狙える。

ただし、理由は不明だが、なぜかこの技を1回使ってしまうと、次に自分がダメージを受けるまでこの技を使うことができない。まあ、結局は常にガードキャンセル→立ち弱連打をクセにしておけばいいということなんだけどね。

キャラクター別 決めろ！ 絶大連続特集

花京院

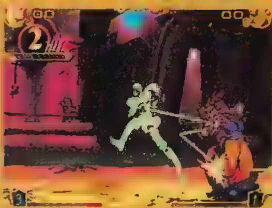
Eスプラッシュ&レバー前小+本体立ち小連打が理想！

担当：KAL



しゃがみ中連打！

いまいち迫力に欠ける花京院のタンデム連続技だが、対戦しているとタンデムアタックが必要になる場面は必ずやってくる。そんなときには、「タンデム発動後、しゃがみ中を連打」しよう。ただしこれだけではヒット数が途切れてしまうので、タンデムを発動したら速攻で前転して反対側に回り、しゃがみ小を連打。花京院本体とハイエロファントで挟み打ちにして連続技にしてしまう。気合いを入れて連打しよう。



スタンドの⬇+中と本体の⬇+小連打で挟み打ちに。



余談だが連射装置を使えば99ヒットオーバーも可能。

威力重視ならエメラルドスプラッシュ

タンデムから一発逆転を狙いたいなら、小ボタンを連打しながら「エメラルドスプラッシュ」のコマンドを何度も入力し、発動と同時に「エメラルドスプラッシュ」が連発されるようにしよう。そして花京院本体も、タンデム発動と同時にダッシュ小または小ジャンプ中で相手キャラに密着し、「エメラルドスプラッシュ」と交互にヒットするように、タイミングを合わせて立ち小をヒットさせていく。これで相手が空中へ吹っ飛んでいかないようにするのだ。運がらみだが狙う価値はあるぞ。



小ボタン連打+「Eスプラッシュ」コマンドを繰り返し入力。



「Eスプラッシュ」がヒットしたら、吹っ飛んでいかないように…、



本体の立ち小で止める。画面端推奨

ポルナレフ

タンデムアタックは連打ができないので安定した入力が必要だ

担当：SHO



連続技への入り方

ポルナレフがタンデムコンボにつなげる連携は、本体モードであれば強攻撃からタンデムへつなぐことができる。このとき、立ち強でもしゃがみ強でもつながるので、好きなほうからつなげよう。

スタンドモードのときも、強攻撃からつなぐことができるが、『レイダーツ』からキャンセルをかけてタンデムがつながるので、どうせなら『レイダーツ』後につなげることを心掛けよう。



スタンドモードのときは、『レイダーツ』にキャンセルがかかるので、



タンデムにつなげるときは、『レイダーツ』からつなげていきたい。

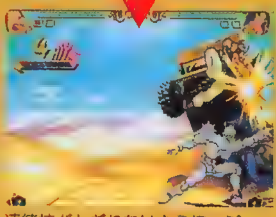
タンデムコンボ

ポルナレフのタンデムコンボ入力は、他のキャラと違って連打で入力することができない。というのは、連打をすると『ミリオンスピリット』がでてしまうからだ。この『ミリオンスピリット』を出さないでコンボをつなげるには、正確かつ迅速にコマンド入力をしなくてはならない。

では、オススメのタンデムコンボを紹介すると、画面端限定なのだが、タンデムが発動したら、素早く、しゃがみ弱、中、強を3回入力する。ここからスタートするわけだが、このままでは、初めの弱中強で連続がとぎれてしまう。そこで、強攻撃がヒットしたあとに、本体がジャンプ強攻撃を当てて、すべての打撃をつなげてやるのだ。3回目のジャンプ攻撃が終わったら、そのまま、しゃがみ弱、弱、強→『レイダーツ』→強までつなげることができる。難しいが練習してみてほしい。



タンデム中、チャリオッツが強攻撃するのにタイミングをあわせて、ジャンプ。

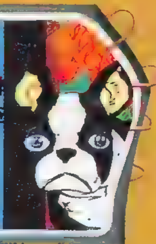


連続技がとぎれないように、ジャンプ強攻撃がヒットすれば、OK。

イギー

空中浮遊と本体モードに磨きをかけよう

担当：がっちん



スムースに着地

イギーの空中浮遊からの砂攻撃は、小攻撃ボタンと中攻撃ボタンで交互に行えば連射できることはすでに紹介した。なお、砂の塊を出したときにレバーをニュートラルにすれば、自然に落下するときよりも着地までの時間を格段に短くできることも知ってほしい。

さらに、砂の塊の攻撃はヒット時ののけぞりが非常に大きいため、空中で降りぎわに技を当てるよりは、そのまま着地したほうが次につなげる技に余裕が生まれる。

これによって、スタントコンボの1段目である小攻撃くらいしか入らないと思われていたが、意外な技がつながったりもするぞ。



すかさず低空の空中浮遊ができれば再び砂がヒットする。

中スラからのサンドストーム

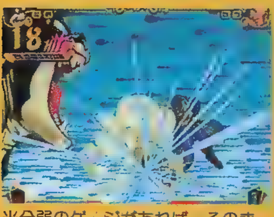
イギーの本体モードはやや非力に感じられているが強力な助っ人が登場した。ただ、いつでもどこでもお手軽に決めることはできないので、本体モードのちょっとしたスパイスとして追加していこう。まあ、いちばん狙いやすいのは相手の起きあがり。この攻撃があると相手が意識してくれれば、それだけでもプレッシャーにはなる。

で、そのしゃがみ中キックは自分がスーパーコンボゲージが0であるときに、あえて『ビッグサンドウェーブ』のコマンドを入力すればOKで多段ヒットが期待できる。ただ、密着しないとイマイチ強力でないので間合いを計ろう。

ほかに、しゃがみ中キックがヒット中にイギーのスーパーコンボゲージが溜まることがあるので、すかさず『サンドストーム』のコマンドを入力したい。じつは、ここが真の狙いとも言える。



相手の起きあがりなどに中スラを使っていくといい。



半分弱のゲージがあれば、そのまま『サンドストーム』も狙える。

P.S.GAMEST Q&A G Q：ポルナレフで起き上がりにアーマーテイクオフを出そうとすると、レイダーツが出る。助けてSHOさん!!／大阪府　P.N.MAL君　A：レバーを後ろ方向に入れているのでタメが完成しているからです。起き上がりに出すときはニュートラルから入力を開始しましょう。(SHO)



チャカ

ガードキャンセルから連続技を紹介しよう。

担当：アストロ

チャカの連続技は、飛び込み攻撃だけだとは限らない。

今回紹介する連続技は、なんと、本体モードのガードキャンセル（以下GC）から連続技をたたき込むことができるのだ。本体モードのGCは、↓↘→+Sと同じモーションだが、この技を出したあと強制にスタンドモードに派生してしまう。しかし、ガードキャンセルの場合は本体モードを維持することができるのだ。

ガードキャンセルからの連続技

●GC（本体時）↓スタンドON+強攻撃↓鬼連斬 or 血華斬

GCを当てた後、S+強でスタンドON時の強攻撃をGCから連続で当てることができる。

このGCは、あまりリーチがないので、相手のダッシュ攻撃などにかけることをおすすめする。また、相手の小技にGCを駆けても発生がそれほど早くないので、相手が動かなければ簡単にガードされてしまうので覚えておこう。

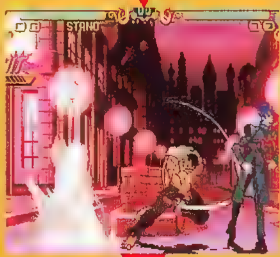
まず、1番難しいところであるGC後だが、目押しで繋げようとすると、タイミングが若干遅めなので、非常にムズイ。そこで、慣れないうちは、S+強を連打でも繋げることができる。

だが、そうすると次に繋げる必殺技のキャンセルが遅くなってしまうので、徐々にタイミングを覚えて正確に当てられるようにしよう。

また、この強は多段攻撃になっているが、相手との距離が近くないと2発連続でヒットしない。強攻撃が2発連続でヒットしないと鬼連斬に繋げられないので、間合いによる状況判断が必要だ。ゲージがあれば積極的に血華斬を狙っていこう。



本体モード時のGCをヒットさせた後…。



S+強をヒットさせる。慣れないうちはS+強を連打。



ゲージがあれば血華斬を狙って、一気に大ダメージだ。



アレッシー

凶悪度では承太郎と並ぶかも。問題はファーストアタックか？

担当：アディオス

ある程度のことは前号でも書いたが、ここではもう一度改めて「しっかり」と記しておこう。

座る位置で成功率が変わってくる？

では、アレッシーの連続技を紹介していこう。

●ダッシュしゃがみ中攻撃×α↓『絶望オォオだねッー！』

ダッシュしゃがみ中攻撃は画面端だろうが真ん中だろうが、1発入れれば必ず繰り返すことができる。もちろん、それだけでも相手を倒すことはできるが、手も疲れてくるので超必殺技を叩き込む。

ちなみにダッシュ攻撃はしゃがみ大攻撃でも代用可。出るのが遅いので初段を当てるのには少々苦労するが、相手に与える仰け反りが大きいので若干つなぎやすいようだ。

●ジャンプ攻撃↓しゃがみ小攻撃↓（しゃがみ弱攻撃↓ダッシュ立ち中攻撃）×α↓『絶望オォオだねッー！』

跳び込みから狙う連続技としては最も理想的。しかし、前出のものと比べて遥かに難しいのは確か。

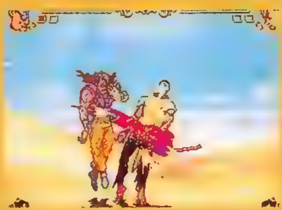
ポイントはやはり、しゃがみ弱攻撃↓ダッシュ中攻撃で、しゃがみ小をキャンセルするぐらいの気持ちでダッシュ入力しないとつながらない。

もちろん最後は超必殺技にする必要はなく、それの繰り返しだけで勝つことはできる。

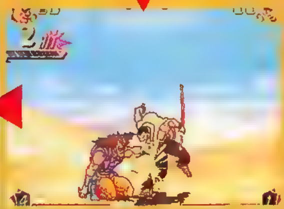
●タンデムコンボ発動↓立ち小P×5↓立ち弱攻撃↓立ち強攻撃↓（キャンセルして再びタンデムコンボへ）

いわゆるタンデムコンボの繰り返し。相手を倒し切ろうと思えばゲージが8個ぐらい必要になるので、ダメージ効率は決してよくない。

立ち弱攻撃↓立ち強攻撃はお馴染みの目押し。タンデムコンボの威力は低いので、ここをしっかりとつながないとほとんど威力が出ない。もっとも威力云々を抜きにしても、これができないとお話にならないけどね。



これまではジャンプ攻撃からの強烈な連続技はなかったが…、



しゃがみ弱攻撃を1発入れてから…、



ダッシュ立ち中攻撃につなぐ。これができれば恐いもんなし！



デーボ

タンデムコンボの重要性は全キャラ中一番。ゲージはすべてタンデムに使っとけ!?

担当：若人

デーボのタンデムはちと違う

デーボのタンデムコンボはプログラムタイプ。だが、ほかのキャラクターとは性質が少し異なり、通常のプログラムタイプの場合、必ず本体からスタンドが発動されるものが、デーボの場合は、スタンドのいる位置から相手に向かって発動されるようになっている。そのため、本体とスタンドが画面端に分かれる状況に陥るデーボは、タンデムを発動することによって必然的に挟み撃ちの状況に持ち込むことができ、その上、無敵時間を利用して窮地を脱出する手段として使っていけるぞ。

タンデムの使いどころと指針

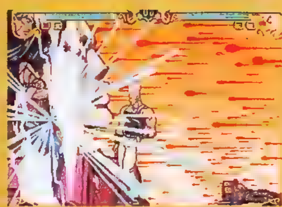
プログラムする内容はタンデム入力後Sボタンをすぐ離し、本体、スタンドともにしゃがみ弱攻撃を連打するのが安定。ガードされても本体でジャンプ攻撃を仕掛けていけるのが強みだ。

では、どういった状況で使っていくのか？それは前述した本体とスタンドとが画面端に分かれている状況。本体モード時であれば攻め込まれているときの脱出手段として。スタンドモード時であれば本体が狙われそうになったときがベストだろう。

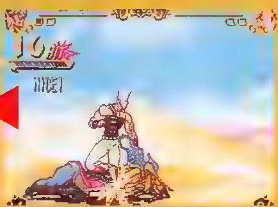
タンデムがヒットした後は、挟み打ち状態。ここからさらに攻勢を維持したいところだ。タンデムコンボは、終わり際を見極められればさらに連続技を決めていけるが、その見極めが難しい。

しかし、タンデム中にSボタンを押すことで任意にタンデムを中断させられるので、これを有効に使えば、「タンデム数発↓中断↓本体コンボ」という流れの連続技を狙っていける。

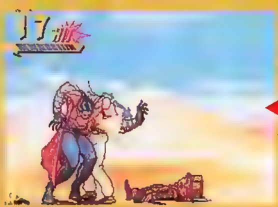
本体コンボの内容は「立ち強攻撃↓強『ピラニアダイブ』↓立ち強攻撃」。最初の強攻撃はSボタンと同時押しすれば、簡単に決められる。



やはり基本は挟み打ち。防御的に使っていくのがいいだろう。



しゃがみ弱連打のタンデムで、本体も一緒にしゃがみ弱連打。



数発当てたあとに、S+強からの本体コンボを狙っていこう。

P.S.GAMEST Q&A

Q：ライターのみなさんは、ゲームの攻略をするとき、そのゲームを平均して何回ぐらいPLAYするんですか？／宮城県　P.N.みみみ君　A：仕事として調べているのとゲーセンで実戦している両方があるので数えにくい。はまった対戦格闘だと赤字?!になるライターもいるようだ。（ぜんじ）



ミドラー

連携攻撃は凄いが、連続技は少ない。画面端ではどうしてます？

担当：K-TAN

おねが〜い、しゃがまないでよん

ミドラーの場合、相手キャラにしゃがまれると、連続技がほとんど決まらない（『ハープーン』と『メガハープーン』）。とくに、イギーやデーボ、アレッシーなどがそうだ。そうなると、タンデムアタックはもっと厳しい状況になる。立ち状態限定ならば、練習次第でゲージのある数だけ決めることも可能ではある。

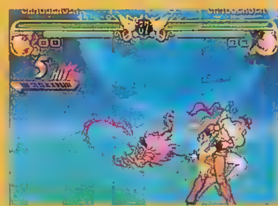
ここでは、相手キャラが立ち状態限定で決めることのできる、連続技を紹介しよう。

●ダッシュ攻撃（本体モード）→キャンセルタンデムアタック（立ち弱×3→立ち中×3→立ち弱×3→立ち中×2と入力）→前ダッシュしてから回り込んで、ダッシュ攻撃→キャンセルタンデムアタック

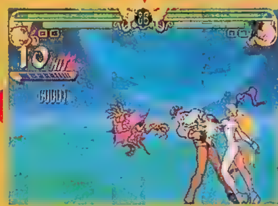
ネックになる部分は、3カ所ある。一つは、タンデムを入力したら、すぐダッシュして回り込むこと。このとき、回り込みが失敗してダッシュ攻撃になりがちなので、しっかりと同時押しをしよう。2つめは、回り込んだら、立ち中×3のあとに本体が1〜2発だけ弱攻撃を加えることだ。そうしないと、次のスタンドの弱攻撃がつながらない。

これが成功したら、中攻撃のはさみが出ている最中に、ダッシュ攻撃を当てる。あとは、再びキャンセルをかけてタンデムアタックを狙ってもいいし、↓↘→+Sや『ハープーンショット』でしめてもいい。これが3つめだ。ダッシュ攻撃をおこなうタイミングが遅いと、連続ヒットにはならないので注意しよう。

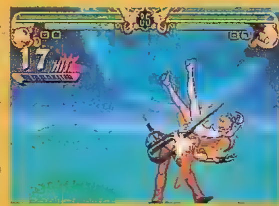
このタンデムアタックはダッシュ攻撃から入るものなので、比較的立ち状態のキャラに決めやすいだろう。ボタン操作が非常に忙しいが、頑張ってチャレンジしてみてほしい。が、基本的には『メガハープーン』のほうが威力はある。



入力をしたら、すぐにダッシュしてから回り込む。



コンボが途切れないように、本体で助ける。



そして、ハサミが出ているところにダッシュ攻撃を当てる。



影ディオ

実戦投入しやすい『時よ止まれッ！』。他にもあるけど魅せるならこれだッ！

担当：（久々の）ギィィィィッ!

ディオの世界へようこそ

承太郎、ディオと違い、2ゲージから発動できるが、超必殺技は使えない影ディオの『時よ止まれッー』。発動時のゲージ量に応じてバリエーションを使い分けていこう。

●約2・5〜3・5ゲージ

（ダッシュ）ジャンプ強→立ち強→『WORLD21』がベスト。最後のとどめに。

●4ゲージ以上

この場合は2つのおすすめパターンあり。

一つは（ダッシュ）ジャンプ強から入り、立ち強キャンセルS→立ち強→立ち強キャンセルS→立ち強…と繰り返すもの。ゲージMAXから決めると…。

もう一つは、強『スロウナイフス』を繰り返し設置、残りゲージ3になったら（ダッシュ）ジャンプ強→立ち強→『WORLD21』を決めるもの。時間が動き出し、吹っ飛んだ相手にナイフが当たるので、威力も高く、ゲージが溜まるという利点もある。

●9ゲージ以上（1P限定）

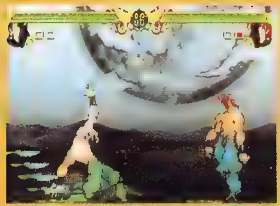
まずは、**離れて強『スロウナイフス』×5、計25本のナイフを設置**後、間合いを調節してぎりぎり当たらないところへ最後の強『スロウナイフス』を設置する（画面上に出せるナイフは31本まで）。

こうすると時が動き出すと同時にガード不能でナイフが襲いかかる。ここから、**ジャンプ強→立ち強→『パニッシュメント』が決まる。**

そう、ナイフが当たっているのは時が動き出してからなので、ダメージ補正がかからず、吹っ飛ばすこともなく、さらにゲージも溜まるのだ。

注意点は最後に設置するナイフ。1〜2本なら当たっても大丈夫だが3本以上当たってしまうと他の攻撃と同様、吹っ飛ばしてしまう。

間合いの微調整に自信があるなら31本設置（1本でも当てるとダメ）も可能だ。



ナイフを6セット設置したら7セット目はこの辺に設置、



時が動き出したらナイフを追って跳び込む。ゲージが溜まるので、



ジャンプ強→立ち強→『パニッシュメント』！貧弱貧弱ゥ！



ディオ

連続技で一気に押し切ろう！

担当：GYU

〈本体モード時〉

●ジャンプ大攻撃→しゃがみ小攻撃→大『ムダムダ』→（回り込み）しゃがみ小攻撃×α→立ち大攻撃

前号でのディオ攻略でも紹介したが、本体モード時の主力となる連続技がコレ。跳び込みからしゃがみ小攻撃→大『ムダムダ』を決めて、すぐに一歩前進からの回り込みで、スタンドと本体で相手を挟み込むことがポイント。そして、『ムダムダ』と同時にしゃがみ小攻撃を連打して、『ムダムダ』が切れたところで、しゃがみ小攻撃から目押しで立ち大攻撃につなげよう。約25ヒットでゲージ4分の1程度のダメージを与えられるぞ。

〈スタンドモード時〉

●スタンドダッシュしゃがみ中攻撃→スタンドコンボ（小→中→レバー前入れ大攻撃→『ムダァッー！』（2ヒット）

スタンドオン時は跳び込みからスタンドコンボを狙っていくのが基本だが、ディオのスタンドジャンプ攻撃は下方向の攻撃判定が小さいので、いまいち使い勝手が悪い。そこで狙っていきたいのが、ダッシュ攻撃からのコンボだ。

スタンドオン時のダッシュしゃがみ中攻撃は隙が非常に小さいので、ヒットすれば目押しでスタンドコンボにつなげることができる。そして、キャンセルがきくスタンドコンボ（小→中→レバー前入れ大攻撃）につないで、『ムダァッー！』でフィニッシュしよう。スタンドオン時の『ムダァッー！』は、追加入力できることを忘れずに。

タンデムコンボ

●ダッシュ大攻撃→タンデムアタック（立ち小攻撃連打）→（回り込み）しゃがみ小攻撃×α→立ち大攻撃

本体時の基本連続技に"ダッシュ大攻撃→『ムダァッー！』→ダッシュ大攻撃"があるが、『ムダァッー！』の代わりにタンデムアタックを組み込むのも手。ダッシュ大攻撃から小攻撃連打のタンデムアタック（この場合はスタンドコンボにならない）につなぎ、すかさず一歩前進からの回り込みで本体と挟み打ちにしよう。そして本体時のコンボと同様に、しゃがみ小攻撃連打から目押しで立ち大攻撃につなぐこと。



スタンドダッシュしゃがみ中攻撃は隙が非常に小さいので……、



Sコンボにつなげられる。小→中→レバー前入れ大攻撃につなごう。

GAMEST MOOK INFORMATION

侍魂シリーズの魅力を
あますところなく収めた
メーカー公認の永久保存版、
ついに完成
絶賛発売中

剣魂 ～サムライスピリッツ画集～

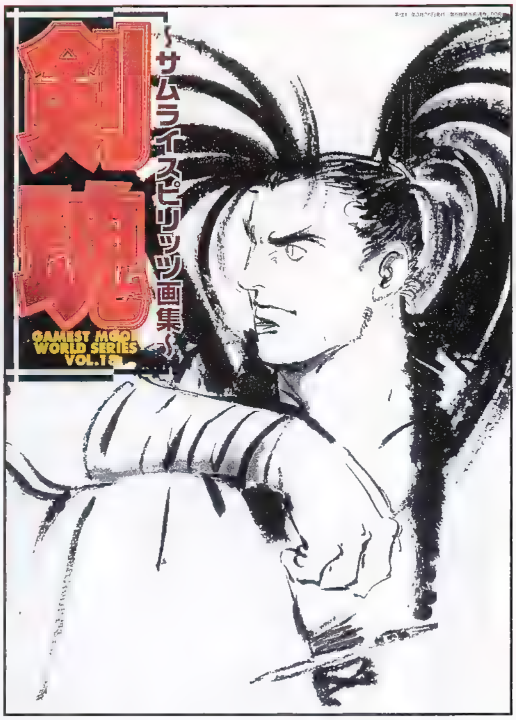
2,000円+税

収録作品

「サムライスピリッツ」「真サムライスピリッツ」「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」「サムライスピリッツ天草降臨」「侍魂～サムライスピリッツ～」「SAMURAI SPIRITS2アスラ斬魔伝」「ポケット格闘シリーズ　サムライスピリッツ!」他

担当者コメント

■酸いも甘いもつめこんだ、珠玉の一冊。私も精根尽き果てました。（SNK宣伝課・梅本）
■SNK梅本さんとはもうマブなくらい拳をかわしました。描きおろしや未発表も多数あります。白井さん北さんはかっこいい大阪人でした。（ワールドムック・光）



特報! ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 THE HOUSE OF THE DEAD 2

ゲーメストムック初の快挙!なんとガンシューティングが攻略ムックになって登場!アーケードにNAOMIタイトル第一弾として登場した「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」を全ステージを全ルートにわたって攻略!乞うご期待!!

3月25日発売予定 本体予価1,100円+税

GAMEST PRIZE INFORMATION

ポスタープライズは全国有名アミューズメントにてお求め下さい。

士郎正宗ポスターセレクション（仮）

ポスター型業務用景品

世界的に評価の高いイラストレーターにして漫画家士郎正宗の究極イラストを初プライズ化!



全10種（スペシャルポスター1種含む）

3月 お近くのゲームセンターに **登場!!**

※デザインは多少変更になります。

Septem Charm まじかるカナン ポスターセレクション

ポスター型業務用景品

ご存じ、パソコン美少女ゲームの大ヒット作が早くもポスター化!スペシャルポスター含む全6種。

3月 お近くのゲームセンターに **登場!!**



スペシャルポスターは横田守先生の描きおろしイラスト!

※イラストは変更になる場合があります。

聖魔大戦 Castle Fantasia キャッスルファンタジア ポスターセレクション

ポスター型業務用景品

最新作「聖魔大戦」をメインに、ポスターは全6種類。

絶賛発売中!!



山本和枝描き下ろしのスペシャルポスターはレアアイテム!

　イラスト/山本和枝

新声社　東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329
ゲーメストホームページ http://www.shinseisha.co.jp/gamest/
GAMEST

コンマ1秒の差を縮める、最速ドライバーは誰だ!?
ドライブゲーム史上最大規模のキャンペーン、いよいよ開始！

BATTLE GEAR

バトルギア

全国の「バトルギア」設置店にて、タイムアタックランキングバトル開催中！

3月のゲーム発売と同時に、
タイトー＋ゲーメストの合同主催で
「タイムアタックランキングバトル」と題した、
大規模なスコアキャンペーンを
開催する運びとなった『バトルギア』。
今回は、前号に引き続きキャンペーンの参加方法の詳細と、
スコア申請するうえで重要な要素となる、
プレイヤーの戦う場所、
車のコックピットにあるメーター類をチェックしてみた!
昼と夜とで変わるその表情をその目で感じてくれ!

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ） するする

※なお、画面写真は開発中のものです。ご了承ください。

BATTLE GEAR タイムアタック ランキングバトル参加方法

ルール

①タイムアタックモードでの、コース別／クラス別、１位のタイムのみランキング集計対象とします。
②集計方法は、①地区別（全国４地区／A地区：北海道・東北・甲信越、B地区：関東、C地区：中部・関西・北陸、D地区：中国・四国・九州）、②コース別（初級・中級・上級・超上級）、③クラス別（A、B、C）の順に集計し、ランキングされます。
③全４回のランキング結果をゲーメスト誌上にて発表します。各回ごとにランキング集計を行いますので、**ランキングはその都度更新されます。**
④募集対象コースは、第１回目＝初級・中級、第２回目＝中級・上級、第３回目＝中級・上級、第４回目＝超上級のみとさせていただきます（**※但し、車種（クラス）の複数申請は可**）。

応募要項

①募集対象コース、募集締め切り日を確認し、必ず **"タイムアタックモード"** にて、タイムレコードにチャレンジしてください。
②コース別／クラス別にて１位になりましたら、店内に設置してある専用ハガキの記入欄に「エントリーネーム」「タイム」「コース」「クラス（車種）」「パスワード」「ご本名」「ご住所」をご記入ください。
※必要事項が未記入の場合、無効になることがあります。特に "パスワード" は、ネームレジストの時点で必ず控えをとるようにしてください。
③店舗スタッフに確認印をもらい、**専用ハガキに50円切手を貼り、指定期間内にゲーメスト事務局宛てにご送付**ください。

募集期間と結果発表

●第１回　〜3/31（水）締め切り →5/30号（4/30売）発表
●第２回　4/1（木）〜4/30（金）→6/30号（5/30売）発表
●第３回　5/1（土）〜5/28（金）→7/30号（6/30売）発表
●第４回　5/29（土）〜6/30（木）→8/30号（7/30売）発表
※いずれも当日消印有効。現時点では、第１回の申請分のみ受け付けます。
　第４回以外を除き、毎号 **「４地区×２コース×３クラス＝計24人分」のスコアが、ゲーメストの４色見開きページで掲載**されます。これはスゴイ！

特典

ランキングされた方には、認定証と"OPTION" ビデオを進呈いたします。

タイムアタックモードへの入り方

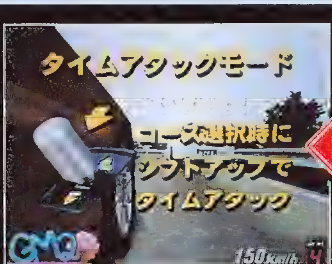
これでキャンペーンにアタック開始だ!!

「いざハイスコアキャンペーンへGO!!」と、意気込みは良くとも、まずその舞台となる「タイムアタックモード」への入り方を知らないとね！　まずチェックしてほしいのが、プレイをしていないときに見ることができる「デモ画面」だ！ここにそのモードへの入り方が説明されるぞ！

それを連続写真にしてみた。これをチェックしつつ、文章でもチェック！ハイスコアキャンペーンに参加してもらいたい！一敗したらそこで参加が「無」になるからね。ではこの入り方から。
4つあるコースを選ぶ際に、シフトギアを使うことで「タイムアタックモード」へ！







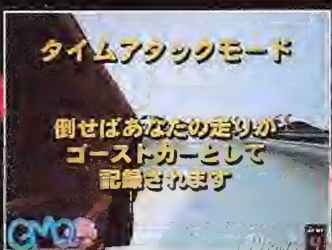
シフトレバーをアップすればそのモードに入れる。コースマップ上に現れる「文字」で、きちんと確認できるぞ。



もう一度入れると……いや、違うほうに入れると……あれ？何かが出る！それはそれ！キャンペーンに関係ないぞ！



これをセレクトすると、前回でも説明したように、クルマのクラス別（A〜Cの3つ）に最速のクルマが存在する！



過去にプレイした中で一番速いヤツの走りが、「ゴーストカー」として存在するのだ！　キミがそれを抜けば、今度はキミの走りが「ゴーストカー」として再現されるぞ！

●インターネットランキングも同時開催！ゲーメスト誌面上のみならず、インターネット上でも全国１位を目指せ！
ゲーム終了時のパスワード入力で、24時間いつでもアクセスOK！アドレスは、タイトーHP「http://www.taito.co.jp」へ！

BATTLE GEAR

車のカラーは選択可能！

君の好みのカラーはあるかな？

このゲームでは、クルマを選んだあとに、ミッションも選ぶわけだが、さらになんとクルマのカラーも選べるのだ！



ここに紹介するのはトヨタのトレノ。原色は、白にバンパーが黒というもの！





カラーを変えたければ、ミッションセレクト時にギアを操作すればいい。

トレノの場合、原色の他になんと6色も！これだけ多いと悩んでいるうちに決定も…。

他のクルマでは、選べるカラーが少ないのもあります！

クラス分けの基準は車の「パワー」にある！

キャンペーンでは、コース別の集計に加えて、3つから成るクルマのクラスでのバトルが展開される！

その3つのクラスを分類する基準は、各クルマのパワーの違いによって分けられている！左にある表で参考にしてほしい！（パワーレシオって話もあるかも！）

クラス分けの基準

- ●Aクラス　260馬力以上
- ●Bクラス　200馬力以上
- ●Cクラス　200馬力未満

※タイムアタックモード時は、この3つのクラスに基づいてタイムが計測され、ランキング登録となる！

このパワー別に、3つに分けた中から好きなクルマを選んでプレイをすることになる！

4駆なのかFRなのか、はたまたFF、MRなのか。そこはキミの好みの走りに合わせていくのがいいだろう！

お次は、各クルマのメーター をライトオン、オフで見比べてみることにしてみよう！

ハイパワーマシンがズラリ!! Aクラス

パワーで速く走るか！でもそのパワーを扱いきれるかがポイントになるぞ！

260馬力以上の国産スポーツカーがAクラスとなる！

エントリーをしているのは各メーカーの代表的なものばかりで10台！どれもこれもハイパワーなヤツばかりだ！

オンロード、オフロードを問わずスーパーなクルマがいっぱい！でもそのパワー、はたして君に使いこなせるか？

トヨタのGTカーといえばこれ！280馬力をFRで走らせるぞ！



TOYOTA スープラRZ

ランサーのモデルチェンジに合わせ、エボも「Ⅲ」から「Ⅳ」へ！

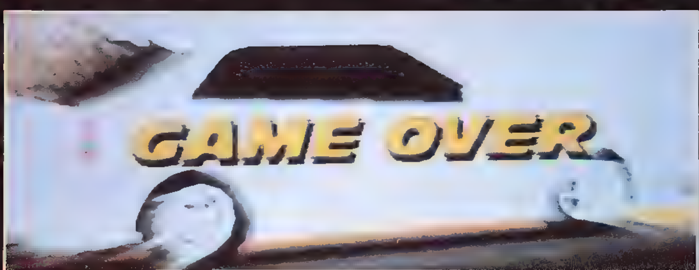


MITSUBISHI ランサーGSR Evo.Ⅳ

WRC界のトップレベルの1台、ランサーGSRの「Ⅲ」！速いよ！



MITSUBISHI ランサーGSR Evo.Ⅲ



「Ⅳ」のさらなる進化の形が「Ⅴ」だ！ワイドトレッド化等に注目！

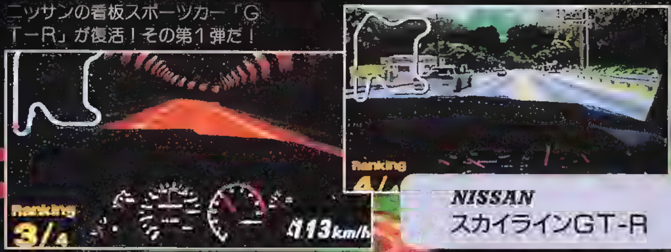


MITSUBISHI ランサーGSR Evo.Ⅴ

●「バトルギア」タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、
ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL 03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13：00〜17：00（土、日、祝日除く）。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。

全国の「バトルギア」設置店にて、タイムアタックランキングバトル開催中！

ニッサンの看板スポーツカー「GT－R」が復活！その第1弾だ！



NISSAN
スカイラインGT-R



マツダが世界に誇る「ロータリーエンジン」を載せるFRマシン！



MAZDA
RX-7 RZ

ホンダが世界に向けて作り上げたスーパーカーがこの「NSX」！



HONDA
NSX Type-S

WRC用の2ドアカーを2.2リッターに改造したスペシャル版だぞ！



SUBARU
インプレッサ22B STi Ver.

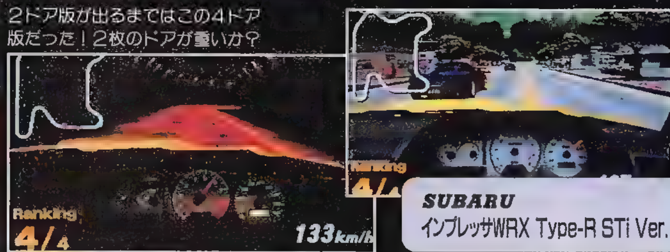
乗用4駆といえば「スバル」！そのWRCカーの2ドア版がこれ！



SUBARU
インプレッサWRX STi Ver.Ⅴ



2ドア版が出るまではこの4ドア版だった！2枚のドアが重いか？

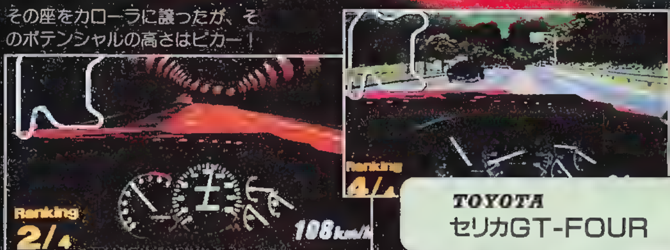


SUBARU
インプレッサWRX Type-R STi Ver.Ⅴ

トータルバランスで勝負!!
Bクラス
パワーとキミの腕でお互いをカバー！
中級者にはこのぐらいがオススメだ!!

260馬力未満～200馬力以上のマシンがBクラス！エントリーしているのは6台！トヨタが4駆を1台、ニッサンがFRを2台、ホンダがFFを1台、マツダがFRを1台といった形だ！パワーがありすぎず、車重も重すぎずで使いやすさがポイント！でも過信はダメよ！

その座をカローラに譲ったが、そのポテンシャルの高さはピカー！



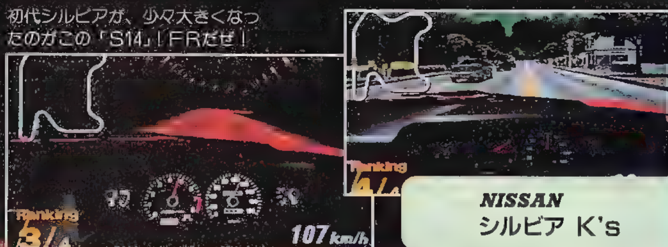
TOYOTA
セリカGT-FOUR

初代シルビアの兄弟車がこの「180SX」。これもFRマシン！



NISSAN
180SX

初代シルビアが、少々大きくなったのがこの「S14」！FRだぜ！



NISSAN
シルビア K's

●インターネットランキングも同時開催！ゲーメスト誌面上のみならず、インターネット上でも全国1位を目指せ！
ゲーム終了時のパスワード入力で、24時間いつでもアクセスOK！アドレスは、タイトーHP「http://www.taito.co.jp」へ！

BATTLE GEAR

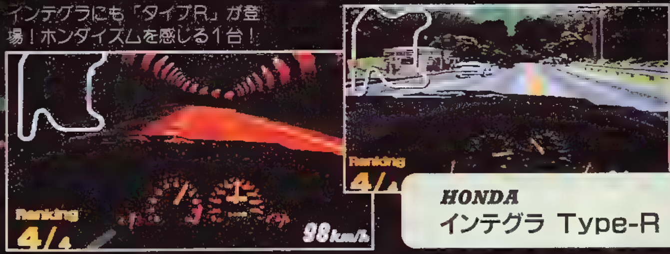
第1回(初級・中級)の締め切りは、3月31日(水)消印有効分まで!

先代のRX-7もまた速い！FRとロータリーエンジンは魅力大！



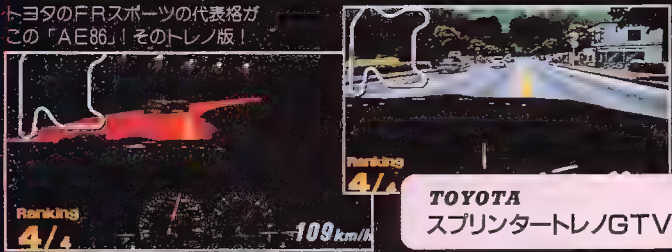
MAZDA
サバンナRX-7∞

インテグラにも「タイプR」が登場！ホンダイズムを感じる1台！



HONDA
インテグラ Type-R

トヨタのFRスポーツの代表格がこの「AE86」！そのトレノ版！



TOYOTA
スプリンタートレノGTV

同じエンジンだが、リトラクタブルライトでないのがこのレビン！



TOYOTA
カローラレビンGT Apex

200馬力未満のマ[illegible]がCクラスとなるわけだ[illegible]そこにエントリーされているのは全部で5台。トヨタが[illegible]00ccを3台、ホン[illegible]マツダがオープンカー[illegible]といった形だ！パワーはないが、車重は軽いのでコースによってはAクラスを喰うことも！

やっぱり車は腕でしょう!!
Cクラス

パワーはないが、その分軽量で扱いやすい！スタートダッシュはこれだ！

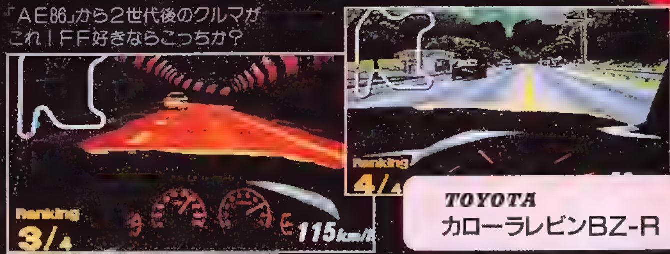


軽い上にハイパワーのエンジン！大物を狩るならコイツしかない！



HONDA
シビック Type-R

「AE86」から2世代後のクルマがこれ！FF好きならこっちか？



TOYOTA
カローラレビンBZ-R

ロードスターで本気になるならこっちの「Aスペック」で走ろう！

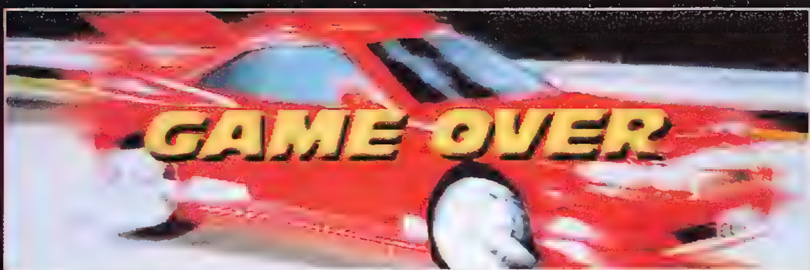


MAZDA
ロードスターA Spec

2代目ロードスターでも走れる！オープンカーで攻めていこう！



MAZDA
ロードスター



次号からは攻略スタート!!

今回はクルマの紹介（といってもコックピットでしたが）でしたが、次号からはいよいよ本格的に攻略をスタートするぞ！

攻略の順番は、ハイスコアキャンペーンに合わせて、初級、中級、上級、超上級の順で展開していく予定！

ひと月に1台、ハイスコアの締め切りがあるので、最低1回、平均で2回の攻略ができるのではないかと…。

各クラス別にコメントもしながら、速く走るコツ、ミスしないコツを書いてみたい！

ではでは…。

●「バトルギア」タイムアタックランキングバトルに関するお問い合わせは、
ゲーメスト「バトルギア」キャンペーン事務局（TEL 03-3293-9324）担当：山下まで。
※受付時間は平日の13：00〜17：00（土、日、祝日除く）。キャンペーンに関する質問のみに限らせていただきます。

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.255

3/30

MARCH 30

表紙「餓狼伝説 WILD AMBITION」イラスト/藤原ひさし

特別企画

対戦格闘キャラとは? ―― 85
春のプライズ大作戦 ―― 92
NAOMIその現在と未来 ―― 154
AOU速報 ―― 2
ストリートファイターⅢ3rdストライク新キャライラスト公開 ―― 3

一押し

餓狼伝説 WILD AMBITION ―― 6
パワーストーン ―― 14
ジョジョの奇妙な冒険 ―― 18
バトルギア ―― 28

攻略

グラディウスⅣ ―― 165
ガントレット・レジェンド ―― 170
スパイクアウト・ファイナルエディション ―― 162

好評連載

設定資料集
（アシュラブレード、すくすく犬福） ―― 114
インフォメーション ―― 53
コラムの中庭 ―― 60
コナミ元気ロケ通信 ―― 70
カプコンなんです ―― 72
ゲーメストアイランド ―― 73
キャラクター人気投票 ―― 82
コンスポ ―― 99
猛者通信 ―― 106
初心者講座 ―― 108
めざせハイスコア ―― 140
プレゼント ―― 150
編集後記 ―― 152

ゲーメストからのお知らせ

CD-ROM発売のお知らせ ―― 4
ゲーメストムック&増刊発刊のお知らせ ―― 27
ゲーメストムック既刊リスト ―― 66
コミック発刊のお知らせ ―― 67
ムック&書籍発刊のお知らせ ―― 84
マルゲ屋東京ゲームショウ出展のお知らせ ―― 96
ゲーメストEXムックのお知らせ ―― 101
グッズプラザ ―― 102
マルゲ屋瓦版 ―― 105
クロスマーケットのお知らせ ―― 113
G-MODELのお知らせ ―― 145
次号予告 ―― 151

▼掲載広告ご案内▲

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 小山内 俊明 坂上 裕 馬野 雅和 濱田 真一 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 小林 孝弘 阿久根 幸夫 今村 孝行 ■ライター／ずるずる FRS-N.O C・LAN KAL MOMO ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 薔之字元帥 福田柵太郎 Mio 若人 アストロ ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 允久 ■アートディレクション （有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株） （株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん No.13 みるはRAM さん>

寒さも和らぎ、もうじき春って感じですな。ゲーム業界の3月は発売ラッシュ。そりゃなぜかって…。

▶今号のキーワード◀

[レゲー]

レトロゲームの略。オールドゲームともいう。つまり、古いゲームのことだ。2/28号のアンケートの一項目として「あなたの好きなレゲーなんですか?」というのがあった。その項目に書かれていたタイトルから察するところ、みんなの感覚としてだいたいストⅡ以前に発売されたものが「レゲー」に当たるようだ。

GAME INDEX（50音順）

アシュラブレード ―― 54
L.A.マシンガン ―― 178
餓狼伝説WILD AMBITION ―― 6
ガントレット・レジェンド ―― 170
ガンバード2 ―― 40・180
ギガウイング ―― 174
グラディウスⅣ ―― 165
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 ―― 45
ジョジョの奇妙な冒険 ―― 18
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE ―― 3
スパイクアウト ファイナルエディション ―― 162
ソウルキャリバー ―― 48
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜 ―― 34
バトルギア ―― 28
パワーストーン ―― 14
レイクライシス ―― 52

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.255

発行 1999年3月30日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9321
印刷所 凸版印刷

■お電話でのご質問はご遠慮下さい。
質問等はハガキもしくは封書ではみ出しコーナー宛にお願いします。

新声社Webページ：http://www.shinseisha.co.jp/



成熟期に向かう「月華の剣士第二幕」の対戦。今回はCPU攻略もさらにつきつめるぞ。

初心忘るべからず

1ランク上を目指す 空中戦

見落としていないか!? 空中での選択肢

ジャンプ攻撃が強いだけでは勝負は決まらない。弾きやくぐりを絡めて、ワンパターンの展開から駆け引きへと進化させよう。

担当:石井せんじ 協力:[illegible]ふりーく

月華の剣士では、空中にいる相手が強いのはなんとなく実感していると思う。だが、空中の技の判定が強いだけで勝負が決まるのではなく、さまざまな対策があり、駆け引きが生まれていくのである。

今回は、「空中弾き」と「くぐり」にやや重きをおいて、ワンパターンを打破する駆け引きの全貌に迫りたいと思う。

空中技のみを主体にしたありがちな攻防

●早出しで跳び込むジャンプ攻撃が強い

まず最初に、基本的な攻防を押さえてみよう。跳び込みで強いのが、リーチのある判定の強いジャンプ攻撃を早めに振ってくる場合である。

なぜこれが強いのかというと、まず打点が高くても連続技につながりやすいというのがある。また、早く技を出せば、対空技のでかかりを潰しやすい、ジャンプのしかかりをたたけるというところも強い理由だ。

●早出しジャンプに困る迎撃側

これに対して、反撃側は対空弾きをしたいところだが、リスクが大きい。もし相手の攻撃が空中で空振りするくらい早く出されていた場合は弾きは空振りに終わり、反撃されてしまう。



空中でリーチの長い技を早めに振る跳び込みが強い。

それなら、自分も危険な地上にいるより空中で迎撃しようということになる。さらに先にジャンプしよう、そのためにはダメージは少ないが出るのが早いジャンプAにしようなどと空中早出し合戦になっていく。

しかし、相手が空中で必ず判定の強い技を振ってくるなら、読めていれば対抗策がいくつかある。その有効な手段が空中弾きとくぐりである。

忘れてはならない選択肢 1・迎撃の空中弾き

●空中弾きはあまり減らせない攻撃なのか?

空中弾きをなんとなく使わない理由は、成功してもあまりダメージを奪えない思いこみにあると思う。だが実際には意外にダメージを奪えるものだ。

以前にも本誌で載せたように、相手が着地するまで待ち、着地の瞬間に投げを重ねれば抜けられない。コマンド投げを持っていれば、ダメージ的に仕掛ける意味は十分にあると言える。

例えば極端な話、楓がゲージがあってコマンド投げを決められれば…と考えると、空中弾きから確定するわけだから大きい。ワンパターン早出し跳び込みは十分迎撃できるのである。



空中弾きからコマンド投げが入るキャラは積極的に使おう。



空中弾きは、B1発しか入らなくても悪い選択ではない。

●空中弾きのリスク(危険度)

だが、空中弾きは着地に隙がある。そこで、すかして跳び込まれたり、ガードして待たれたりすると着地の隙に連続技を入れられてしまう。これに対して、空中弾きをバックジャンプにしたり、ダッシュジャンプにしたりすることで間合いを離し、少し危険度を低くできる。

本当は相手の行動が読めていないと危険な選択だ。そこで駆け引きとなる。その駆け引きをまずは理解しておこう。

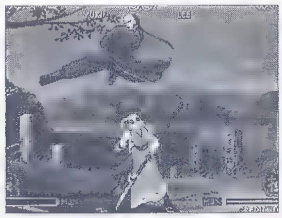
2・くぐって着地に重ねる

●早出しジャンプがばれていればくぐりでも対抗できる

その他の対抗策として、ジャンプをくぐるという反撃法がある。これは、着地で振り向くときにガードできないということを利用し、技を重ねてダメージを奪おうというもの。発生の早い技を重ねれば、そこから地上の連殺斬→必殺技など、かなりのダメージを奪える連続技が決められる。間合いとタイミングがばれていれば、十分前に歩いてくぐることは可能だ。

●くぐりの天敵・めくり

くぐりの天敵と言うべき技がめくり技だ。ジャンプBがめくりになっているキャラは、くぐることは考えないほうがよいだろう。相手がめくり技を出してこないと読めたときにしかくぐれない。そこは駆け引きとなる。



くぐるには、相手のジャンプのタイミングを読んでおこう。



着地の隙に地上での連続技を入れることが可能だ。

よく使うジャンプ通常技

	跳び込み	昇り対空
小次郎	JBorC	JA
刹那	JBorC	JA
響	JB	JA
骸	JAorB	JA
楓(後)	JAorB	JAorB
守矢	JB	JA
雪	JBorC	
翁	JAorB	JA
あかり	JAorBorC	JC
十三	JBorC	JC
鷲塚	JBorC	JA
天野	JC	JC
斬鉄	JA+CorB	JA
示源	JC	JA
李	JABorJC	JAorC
喜神	JBorJ↓C	JA
楓(前)	JAorB	JAorB

※編集部調べ

そこから派生する空中戦の攻防

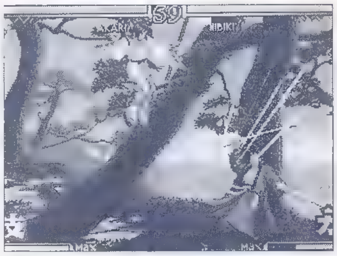
まずは空中弾き・くぐりという選択肢を混ぜていくことで、その攻防に広がりができたと思う。これを理解した上で、踏み込んでいってみよう。特に空中弾きという選択肢が入ってくると、一気に攻防が複雑になる。

●すかし跳び込みと地上打撃対空との関係

空中弾き(または対空弾き)を意識すると、すかしでの跳び込みがかなり有効になってくる。すると、逆に出るのが遅かったり、出るのは早いがあまり対空性能のよくない地上対空技も十分機能することになる。例えば、あかりの⬅Bなどがその例。

●地上打撃対空と空中弾きとの関係・この場合の空中弾きはリターンが大きい

逆に、地上打撃対空はそもそも空中弾きを狙われたら非常に危険だ。空中同士とは違い、自分が地上にいるため弾き後に地上の連続技をくらってしまう。そこで、地上打撃対空を頻繁に使う相手には積極的に空中弾きを狙っていこう。それだけの価値がある。



地上対空を空中弾きしたときは打点に注意して連続技だ。

●一歩発展・すかしジャンプで相手の出方を見て判断してみる

すかしジャンプの最中に相手の出方を見られる余裕があると、成功確率は一気に上がる。例えば、すかしジャンプの最中に相手キャラを見続け、相手が対空技を出してくれば空中弾きを入力する。何もしないか、技の硬直状態だった場合は出るのが早いジャンプAやCを当てていく。この場合は打点の低いジャンプ攻撃になるが、十分強い攻撃となりうるのである。

●駆け引きをできるだけ排除した跳び込み対策

駆け引きになりにくいが一応挙げておこう。例えば弾かれても浮いてしまう強力な必殺技対空(炎扇翔など)や、跳び込みをガードして間合いの広いコマンド投げという戦法である。リスクが少ないのが強い。

また、ガードキャンセル弾きもリスクが少ない。ゲージが溜まりやすいキャラ(斬鉄・骸など)で剣質「力」だと、すぐにゲージが貯められる。

まとめてみると…

まとめると、こんなことが言えるだろう。

・空中弾きとくぐりを選択肢に入れて考えれば駆け引きが広がる(使う頻度は相手と状況によって大きく変わる)

・弾き関連は相手が読めているときに使う。読めていないときは基本に返るべし

・相手が弾きを使ってきたら、弾きの隙は見逃すな

そしてそれぞれの跳び込みと対応策の関係をできるだけ考えておこう。個々の関係は写真で示してみた。参照してほしい。

空中戦の攻防の関係と対応策



これで楽勝！ 対CPU攻略

今回はつまずきやすいCPUキャラを集中的に攻略。プレイヤーキャラは一応、全キャラ共通だ。

～跳び込みを落としてくるCPUキャラへの対処法～

攻略：月華攻略チーム
文：珈琲ふりーく

前々回のCPU攻略「黄龍戦」、前回の「対CPU戦の基礎」と第二幕の対CPU戦を続けてみてきた。今回は「対CPU戦の基礎」だけでは対応しづらいステージ6に出てくるキャラすなわち「守矢」「刹那」「嘉神」と、ステージ4だが割と困り者の「骸」の4キャラとの戦い方について触れておくことにしよう。

隙のある行動を誘おう

今回扱う4キャラは、単純に跳び込んでいっても落とされてしまう点で共通している。

そのため、様子を見たり誘いの行動をとったりして、隙のある技を誘い、そこに反撃していくという形で倒していくとよい。

もちろん前々回と前回の記事の形だけでクリアできるキャラもいる。その場合は時間のかかる様子見or誘いの形を使う必要はないだろう。

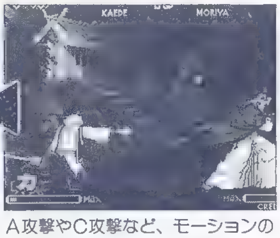

単純に跳び込むと落とさるキャラへの対処法。

対 守矢

CPU守矢はしゃがみA（しゃがみCで代用しても可）に対して、歩月でこちらの背後に瞬間移動、もしくは跳び込んできやすい。

瞬間移動してきた場合は出現時の隙に連続技を入れればよい。跳び込んできたときは跳び込み攻撃を弾いて、そこにダメージを与えていく。

しゃがみAを空振りすることができない間合いまで近づかれたときは、様子を見て新月や、「技」の守矢のB+Cをガードした後、連続技を決めていこう。B+Cをくらってしまったときはレバーガチャで回復するのを忘れずに。


A攻撃やC攻撃など、モーションの小さな技をCPU守矢に見せて、

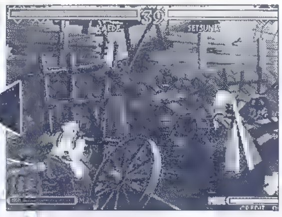

歩月や跳び込みを誘い、

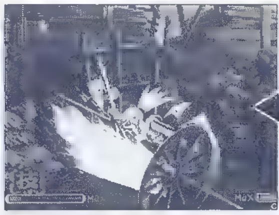
対 刹那

CPU刹那に対してしゃがんで待っていると、しゃがみガード不可の無銘（参）で突っ込んでくることが多い。無銘（参）が来たらすぐに立ちガードに切り替えて、ガードしたのち反撃していこう。

反応するのが遅れやすい人は、一瞬しゃがみガードしてすぐに立ちガードに戻すと、そのしゃがみガードにCPUが反応して無銘（参）を出してきてくれる場合があるので、そのままガードして反撃すると良い。

無銘（参）を待たない形もある。CPU刹那にバックジャンプBなどを見せると、遅れて無銘（弐）を出してくることがあるので、その隙に反撃していく、というものだ。


CPU刹那の前でしゃがむと、


無銘（参）で突っ込んでくることがあるので、そこに反撃だ。


反撃していこう。

対 嘉神

CPU嘉神もバックジャンプBなどで対空技を誘って反撃する形が使える。とくに嘉神が前に歩いてきているときにバックジャンプ攻撃を見せてやれば高い確率で焦咆吼を出してきてくれる。

CPU嘉神の動きが定まらないときは、しゃがみAなどを出してやると良い。すると飛び道具の飛燕翼or➡Cを出してくるので、ガードしてからバックジャンプ攻撃を見せてやれば、焦咆吼を出してきてくれやすいぞ。

もちろん誘いに使ったA攻撃の硬直が短ければ、飛燕翼を跳び越して跳び込みからの連続技を狙うことも可能だ。CPUが超奥義を使える状態では、A攻撃の誘いに対してガード不能の星火燎原を出してくることがあるので、それに対しても跳び込んで連続技を決めよう。


CPU嘉神にバックジャンプ攻撃を見せると、


少し遅れて焦咆吼を出してくるので、そこに反撃しよう。

対 骸

CPU骸はバックダッシュ後回転肝えぐりを出してくるという形を持っている。バックダッシュをみたらすぐに跳び込んで連続技を入れよう。

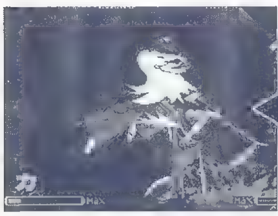
跳び込みの後にバックダッシュそして回転肝えぐりという一連の形もあるので、画面端でCPU骸のジャンプBをガードしたのち、すぐに跳び込めば、高い確率で連続技を決めることができるぞ。

これ以外には、しゃがみAなどを見せて禿鷲を誘い、その隙に反撃する手もある。

CPU骸は斬肉鎌鼬を使ってくることも多いので、斬肉鎌鼬に痛い反撃を入れることができるキャラは、斬肉鎌鼬をガードした後、しっかり反撃を入れておこう。


CPU骸には画面端で待って、ジャンプBをガード後、


前ジャンプしよう。CPU骸はバックダッシュして、


回転肝えぐりをだそうとするので、跳び込み攻撃がヒットするぞ。

対戦攻略

雪

連殺斬で勝負！

瞬雪斬の性能低下と空中弾きを考慮すれば、こんな「型」もアリでしょう。

担当：はまー



	技名	コマンド
	氷刃(ひょうじん)	+AorB
	霜華(そうか)	+AorB
	瞬雪斬(しゅんせつざん)	+AorB
	氷鏡(ひょうきょう)	+C
	垂斬(しずりぎり)	+C
超	樹氷(じゅひょう)	+AB
潜	真・雪風巻(しん・ゆきしまき)	+B
乱	深・雪風巻(しん・ゆきしまき)	+AorB

「技」の雪で生かしていきたい点は、立ちA（からの連殺斬）の性能の良さと、B+Cの多機能性。とくに、B+Cについては考えてもいない人が多いようだが、これ抜きで「技」の雪を語ることはできないほど重要な技だ。以前「牽制兼先読み対空になる」ということには軽く触れたが、今回は連殺斬への具体的な組み込み方を見ていこう。



空振りしてもリスクは少ない。ちゃんと使ってる？

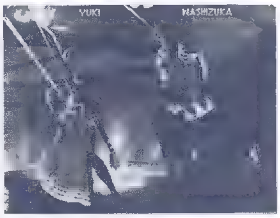
必殺技は使わない!?

今まで主戦力としてきた「立ちA→立ちA→立ちB→A瞬雪斬」だが、「力」「極」のように昇華ができない「技」では、現在の「月華」情勢を渡っていくにはかなりキツいはず。そこで、新しいラッシュのループを実現させるのが、

●立ちA→しゃがみA→立ちB→B+C

という連殺斬。操作が面倒だが、練習してぜひできるようにしてほしい。

この連殺斬は、基本的にガードしにくいのはもちろんのこと、ヒット時は最後までつながり、この後の追撃次第では瞬雪斬絡みの連続技よりも高威力になる。また、B+Cでの打ち上げは空中で受け身を取れないため、常に相手と「地上で読み合う」ことが可能な点が大きい。

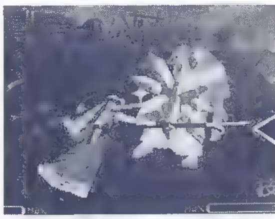


瞬雪斬後の選択肢は、バックジャンプ弾きに弱い。

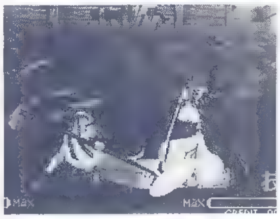
具体的な展開を考えてみよう。まず、立ちAの長さ&発生の早さを生かし、とにかくあらゆる局面で連殺斬を仕掛けてしまう。ジャンプ攻撃の後、割り込み（確定でなくてもOK）、相手の起き上がりetc…。瞬雪斬を狙う場合と異なるのは、ガードされても臆さず手を出し続ける、ということ。

立ちAを出した後は、基本的にはしゃがみAまで決め打ちし、できればヒットの有無を確認しておきたい。ガードされていた場合、前述の理想ルートを出し切る選択もあるが、しゃがみAからダイレクトにB+Cや↘+Cを仕掛けられるようになれば、さらに戦力アップが望める。

立ちBまで出した時点でガードされていた場合は、密着状態でB+Cを出し切ると危険。そこで覚えておきたいのが、「立ちB→氷鏡」「立ちB→↘+C→氷鏡」というルート。連殺斬に割り込んでくるプレイヤー（orキャラ）は、大抵連続技を期待して立ちAを出してくることが多い。逆に、下段スタートの連続技は密着でないとショボいキャラが多いので、「キャンセル当て身」という選択は非常に有効となってくる。



若干遅めに←↙↓↘→+Cを入力し、痛い反撃を封じる。



最後の岩の↘+Cがガードされたら、

なお、B+Cがしゃがみガード状態にヒットした後は、少しダッシュしてから再度立ちAを重ねていこう。回復が早い相手には、思い切って垂斬（コマンド投げ）を狙ってもいい。ここでも立ちAの長さ&早さが生きてくるはずだ。

起き攻めにすべてを賭けろ！

B+Cが連続技として、もしくは割り込み失敗の立ち技を潰してヒットした後は、一応➡+Bで高威力の追撃が確定するが、タイミングが非常にシビアで実戦では難しい（決められれば注目のマトだが）。ここは無理に追撃せず、着地地点までダッシュしよう。

ダッシュからは2つの選択肢がある。

①落下地点で停止して立ちCで追い打ちし、起き上がりに再び連殺斬or一拍置いて垂斬

②地上で受け身を取ることを読んで「ダッシュAorB→立ちB→B+C」を決める

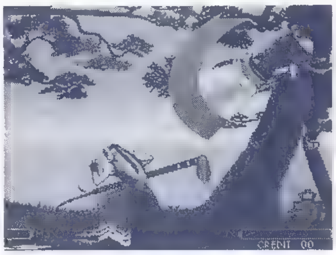
②は完全にループするので、分かっている相手は絶対に受け身を取ってこないはず。よって、意識としては起き攻めを重視したほうがいいだろう。



少し走ってから立ちAを重ねよう。

ちなみに、この流れで垂斬を決めた後も、追撃しなければ同様の攻めが展開できる。が、A霜華での追撃はなかなか痛いので、ダメージと攻めやすさ、どちらを取るかの判断は微妙なところだ。

また、相手を画面端に追いつめた後に理想ルートを決めたら、迷わずA霜華で追撃しておこう。安定かつかなりの威力だし、その後の状況もいい。例えば↘+Bを連打していれば、受け身（地上・空中とも）にはしゃがみBが対空or連続技としてヒットし、そのままダウンしたら追い打ちが決まる。



B+Cを散らしていくのもおもしろい。

間合いによる連続技の使い分け

B+Cのリーチが立ちBとほぼ同じなので、これが絡むと間合い管理が結構難しくなってくる。とくに連続技を狙う時は、3段階程度に使い分けられるようにしたいところ。間合いとダメージを表にしたので、参考にしてほしい。

補足すると、樹氷は最後の1段が届かないとダメージ大損&ダウンを奪えないうえに、ダッシュジャンプ攻撃から連続技をくらってしまうほどスキが膨大。アヤしい距離では使わないほうが無難だ。

立ちA→しゃがみA→立ちB→A氷刃は、間合いが遠いほど自分が先に動けるようになるので、遠距離では必須の連続技。➡+Bで代用した場合、お手軽だが相手のほうが先に動けてしまう。

距離別適正連続技一覧

連続技 / ダメージ	有効間合 近	中	遠
立ちA→屈A→立ちB→B+C→立ちC(追)			
立ちA→屈A→立ちB→樹氷			
立ちA→屈A→立ちB→↘C			
立ちA→屈A→立ちB→A氷刃			
立ちA→屈A→立ちB→B+C→A霜華→↘B(追)	(画面端のみ)		

立……立ち
屈……しゃがみ
(追)……ダウン中に追い打ちで入れる

対戦攻略



凶悪なジャンプ攻撃を使う
斬鉄

A+Cを使った攻めを構築してみよう。これで常勝確定だ。

担当：MVP

	技名	コマンド
	流影刃(りゅうえいじん)	↓↘→+A
	朧斬り(おぼろぎり)	→↓↘+C
	気孔砲(きこうほう)	↓↙←+B
	影法師(かげぼうし)	→←→+C
	断ち骨破(たちこっぱ)	(影法師中)↓↙←+A
	霞斬り(かすみぎり)	(影法師中)↓↙←+B
	天魔落とし(てんまおとし)	→↘↓↙←+C(ジャンプ中可)
	水面隠れ(みなもがくれ)	←↓↙+A
	骸縫い(むくろぬい)	ジャンプ中↓↘→+AorB
	天魔脚(てんまきゃく)	ジャンプ中↓+C
	転輪(てんりん)	(天魔脚中)↓+C
超	断鋼刃(だんこうじん)	→←↙↓↘→+AB
潜	闇狩り(やみがり)	→↘↓↙←×2+B
乱	蟷螂双刃(とうろうそうじん)	↓↓+AorB

あるジャンプ攻撃が凶悪

斬鉄のジャンプ攻撃は非常に強力であるが、使い分けることによってさらに強力になるのは間違いない。

その強さの秘訣となっているのがジャンプ「A+C」である。この技は一見ただのジャンプAであるが、なんと相手に触れた場合何回でも出していくことが可能なのだ。つまりA+Cを連打すれば相手に何度もヒットさせられ、大ダメージ確定。

この強力なA+Cの使いどころはさまざま。代表的なものを見ていこう。

●連続技に組み込む



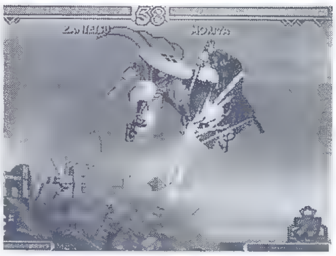
A+C連打は斬鉄使いの標準装備。悪用しないように!

まずは連続技に組み込んでみよう。以前に紹介した連続技の部分で流影刃がからめば狙っていける。浮かした後に引きつけてジャンプしつつ、ひたすらA+C連打!体力ゲージ一本近くは確定だ。このあとは相手との位置関係を見つつ空中天魔落としにつなぐか、そのまま着地を攻めていこう。

●空中戦に使う

A+Cの基本性能はAと一緒なので、出の早さや攻撃判定の強さはお墨付き。したがって相手が空中に跳ぶと思ったときにすぐさまダッシュジャンプA+C連打、というのが非常に強力。もちろん相手がジャンプしてきたときの迎撃として使っていくのもいい。

また、この技は空中ガードさせたときもかなり強力。相手より先に着地するので、タイミングがばっちりならば地上で投げや打撃が確定するし、少し難しいが空中でキャンセルして空中天魔落としを入れることも可能だ。待ち逃げ君にも対応できる素晴らしい性能だ。



空中ガードさせてもよし。確定ダメージを与えてやれ!

●弾き後に使う

このA+Cのおかげで流影刃さえ入れば体力ゲージ一本持っていける。つまり、これは「対空に弾きを使っていく価値がある」のを意味している。失敗すれば体力半分だが成功すれば同様にダメージを奪えるのである。試合の流れから見れば、要所要所で使うことにより損得の関係は五分以上を望めるはずだ。



A+Cのおかげで弾きも対空の選択肢のひとつになった。

●しゃがみガードを崩す

空中で何度も出せるので、当然地上の相手に数発ガードさせて着地でしゃがみC、というのが有効になる。A+Cを何発出すかで相手のしゃがみガードするタイミングをずらすわけだ。すぐに着地するか、3発ぐらい出してから着地するか、かなり長めに出してから着地するかの3択ぐらいバリエーションをもたせるといい。

昇りでめくりが基本

ここからは剣質別のお得情報を紹介していこう。

まずは剣質「技」の場合。

ジャンプ攻撃にも連殺斬があるのを有効に使っていこう。いきなり攻めていく場合、斬鉄にはジャンプBという下方向に強いめくり技があるので、おもにダッシュジャンプBでめくりを狙っていくのがいいが、このときに用心したいのが「牽制技」である。相手の牽制技で、ジャンプした瞬間を落とされることも少なくないだろう。

そこで使っていきたいのが、

●昇りA↓降りB

である。昇りAで相手の牽制技をつぶしつつ、連殺斬でBを出していくのだ。Bは普通の連殺斬のタイミングよりも遅めに入力していかないと地上の相手にヒットさせられないので注意したい。

逆にここは弾きポイントでもあるので、早めにBを出してジャンプ防止兼弾きすかしを狙っていくのもいいぞ。

このジャンプA↓Bの連殺斬は相手との距離が近いときにも重宝する。昇り小ジャンプAを最速で出してしゃがみガードを崩しつつ、降りBで攻めを継続させるのだ。接近戦でしゃがみCと対にして多用していこう。



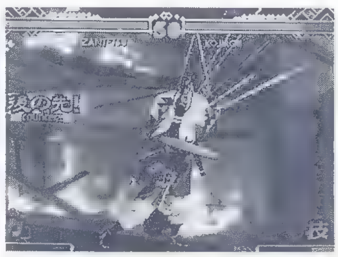
昇りA→降りBはかなり汎用性が高い。Bのタイミングが重要。

究極の戦法

次は剣質「力」の場合。知ってのとおり剣質ゲージ増加量が多い「力」は、斬鉄の場合追い打ちの骸縫い×2があるので速攻で剣質ゲージを溜められるだろう。

さて、ここからが問題。このゲームにはガードキャンセル弾きというものがある。これに成功した場合、斬鉄ならばそのまま流影刃を叩き込むことができるのだ。つまりそのあとのA+C連打も確定で入る。

ここで剣質ゲージに注目!!なんと光っているではないか。ということはガードキャンセル待ちが激強。一回ガードキャンセル弾きに成功すれば体力を半分奪いつつ次のガードキャンセル弾き用の剣質ゲージが溜まるわけだ。相手にしてみればもう、投げしか……。



この状態ヤバめ。ガードキャンセル弾き2回で勝ち……。

あとは相手の攻撃に一発でガードキャンセル弾きを出せるようにしていけばいい。注意したいのはDボタンは連打してはいけないということ。追加の専用攻撃がでてしまうからだ。もっともこの場合でも追い打ちで骸縫い×2が入り、剣質ゲージが6割溜まるので悪い選択ではないが。

最後に力の連続技を一つ。

●しゃがみC×2↓立ちA↓キャンセル影法師↓断ち骨破↓骸縫い×2

断ち骨破がAからつながるので、牽制にも使っていける超実戦的な連続技。入力のコツは立ちAをレバー前入れで出していくといい。



Aから立ち骨破が連続になる。剣質「力」の場合重宝するぞ。

骸

仕掛けるときは奇襲！

リーチがないという弱点を実戦でいかに補うか。闘いのリアリズムを追求してみた。

担当：石井ぜんじ



	技名	コマンド
	禿鷲(はげわし)	↓↙←+AorB
	廻転肝えぐり(かいてんきもえぐり)	→↓↘+AorB
	地舐め滑り(ちなめすべり)	→←→+C
	斬肉鎌鼬(ざんにくかまいたち)	←↙↓↘→+AorB
	斬肉大鋏(ざんにくおおばさみ)	(ジャンプ中)↓↙←+AorB
	無慈悲(むじひ)	(近)→↘↓↙←+C
	狂行・臓物探り(きょうこう・ぞうもつえぐり)	ダウン攻撃中にレバガチャ!!
	啄み(ついばみ)	禿鷲中に↑+B
	廻転肝えぐり追加	廻転肝えぐり中AorB連打
超	迷兇死衰・凶器(めいきょうしすい・きょうき)	↓↘→↓↘→+AB
潜	迷兇死衰・凶飢(めいきょうしすい・きょうき)	↓↘→↓↘→+B
乱	狂喜・微塵刻み(きょうき・みじんきざみ)	↓↓+AorB

跳び込んで近づくためのプロセス

●ジャンプBの光と影

空中で技を出し合ってそれほど強いタイプではないが、Bの出し合いで勝てる相手にはしつこく空中でBで跳び込んでいこう。もちろんめくりも狙っていこう。

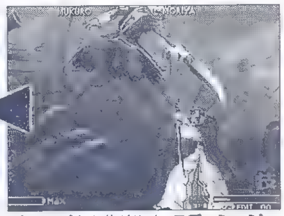
ただし、ジャンプBはほかのジャンプ攻撃と比べて、着地に隙がわずかだがある。このため、実は地上で技がガードできなかったり投げられたりされやすい。これを狙ってくる相手には、打点を極力低くし、微妙に間合いを調整する必要がある。少し工夫すると反撃度合いはかなり変わる。

●不利な相手には昇り（ダッシュ）ジャンプAを駆使せよ

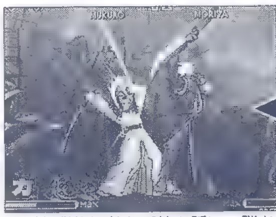
空中で不利な相手には、昇りジャンプAや空中弾きを使っていこう。リーチのあるキャラにじっくり構えられてきつい場合は、昇りジャンプAで跳び越すようにジャンプしていく。空中や地上でAが当たればもつれて間合いが近いところからスタートできる。重要なのは間合いが近い状況で五分五分の状況を作り出すことだ。

●昇りジャンプAから着地弾きのセットプレイ

昇りジャンプAで相手の裏に回ってしまった場合は、すかさず着地で弾きを入力する。相手に間合いが近いととりあえず技を出して離そうとしてくるから、非常に引っかかる確率が高い。最初から意図的に狙っても良い。近づきにくい相手に対する切り札として覚えておこう。



ジャンプAを先出ししてダッシュジャンプで頭上を越える。



わざと背後に落ちて技を誘い、弾きを狙うトラップだ。

●空中弾きのススメ

昇りダッシュジャンプAなどで相手の頭上を飛び回る動きをしつつ、相手が空中で技を出してくるならそこに空中弾きを入れていこう。

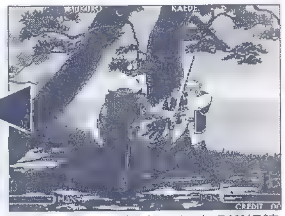
空中弾きを決めた場合は、空中で技を入れないで着地でコマンド投げ（無慈悲）か通常投げを入れる。一応タイミングがぴったり合えばジャンプでは逃げられない。ダメージが大きいので戦略上重要だ。

⬅A連打からのバリエーション

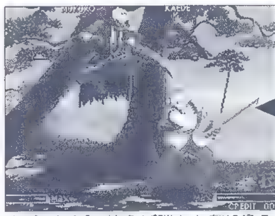
●割り込み弾きを狙っていたら小ジャンプで攻めよう

ジャンプ攻撃をガードさせたら、小ジャンプBorAか、⬅Aで固めていく。小ジャンプBは弾きと割り込み対策という意味がある。そこで、小ジャンプは多めに使っていくようにしよう。

力の骸の場合、連殺斬と違っていつでも⬅Aをやめて小ジャンプに切り替えることができる。⬅Aの回数を変えたりと融通がきくところが強い。



⬅Aで固めたあとはいくつもの選択肢があるのが強い。



小ジャンプを使えば弾きと割り込み対策になる

●⬅Aキャンセルで地舐め滑りから投げ・廻転肝えぐり

⬅Aをずっとガードされたら、有効なのがキャンセル地舐め滑りからの投げ。スムーズに行えば相手が技を出しても投げられる。露骨な戦法だが、投げの威力が高いため有効なダメージ源となりうる。普段からダッシュ投げを積極的に狙っていくのも大切だ。

また、⬅Aから➡Cにつないでキャンセル廻転肝えぐりを使うのも有効。確実に削りダメージを奪って端に追いやれる。ガードの上から削れるのも大きいが、ゲージを貯めるのが真の目的だ。

空中技に頼らない守り方を考えよう

●ガードキャンセル弾きを使った鉄壁の守り

力の骸は超奥義にゲージを使う機会が少ない。しかし、その一方で投げ・連続技や追い打ち、廻転肝えぐりなどで、ゲージはどんどん貯められる。そこで、ゲージをガードキャンセル弾きにバンバン使ってしまうことを薦めたい。対空に使ったり、意図的にガードキャンセル待ちをするのが有効だ。

弾いた後はD連打から追い打ちすればかなりのダメージを与えることができ、追い打ちで再び3分の1弱ゲージがたまってしまう。この繰り返しをしていくと、かなり守りが堅くなるはずだ。

●地上対空の使い方

地上で迎撃に回るときは立ちBと対空弾きからD連打・追い打ちを使い分けていくことになる。対空弾きからD連打→追い打ちは意外に減るので、十分使う意味があると言えるだろう。この2つを読まれないように使い分けていくことが大切。

●先読み対空禿鷲のごまかし方

その他、間合いが離れたときは禿鷲が先読み対空に使える。空中弾きでも返せないのが大きい。Aで出すのが有効だが、すぐ反応して下をダッシュでくぐられると反撃されてしまう。そこで、くぐる相手なら下を走ってくぐれないぎりぎりの高さで啄みを入力しておくといい。それでも危険だが、相手の行動に合わせて啄みを出すと少しごまかせる。

その他小ネタも覚えよう

●ジャンプAを使った2つの奇襲戦法

攻撃をくらって、起き上がった直後は、相手は近くに寄ってくる状況がある。こういうときに、起き上がりに意表を突いて、いきなり中段攻撃気味に昇りジャンプAを出すと当たってくれることが多い。

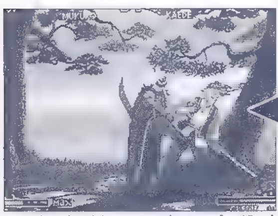
また、ゲージが溜まっていたら、ジャンプAからキャンセル斬肉大鋏Aを出し、着地で昇華・迷兇死衰・凶器を出すのも奇襲として面白い。空中2段になっているので、途中からくらってくれることがあるぞ。

●⬅Aから立ちCにつなぐ連続技あれこれ

⬅Aからの連続技は普通は斬肉鎌鼬Aにつなぐが、⬅Aから→Cにつないで吹っ飛ばしても良い。目押しで比較的楽につながる。この後キャンセルしていろいろな技が入るが、一番有効なのは潜在奥義の迷兇死衰・凶飢だ。これが最も減る連続技となる。ダメージ的には劣るが大道芸的な連続技として、→Cからキャンセル禿鷲A↓啄み、キャンセル地舐め滑り→立ちB、画面端ならキャンセル廻転肝えぐりBなどが決められる。



⬅Aキャンセルの地舐め滑りは割り込みでは止められない。



この投げに対してはジャンプか投げ返しが対策となる。

2周クリアを目指そう!

GUNBIRD 2
ガンバード2

基礎から始める2周目攻略

念願の2周クリアを達成すべく、我がチームGB2が徹底攻略！2周目攻略の大事なキーワードは「ボム配分」と「ゲージ管理」だ！

担当：KMT

さて、今号からガンバード2の攻略も2周目に突入するわけだが、ステージの攻略を始める前に、まずはここで2周目を攻略していくうえでの、基本的な考え方について説明していこうと思う。

どこでボムをケチれるのかを考えよう

2周目を攻略していくうえで、まず考え方を改めなければいけないのは、ボムに対しての考え方である。1周目では、危ないところでも「まずはノーボムで抜けることを考え、どうしても安定して抜けられないようならボムを使う」ようにしてきたと思う。だが、2周目では、危ないところでは「**ノーボムで抜けることなど考えず、とりあえずボムを使っておく**」ようにするのだ。

もちろん、そんなスタイルで攻略していけば、どこかでボムがなくなり、先に進むことができなくなってしまう。しかし、最初のうちはそれでいい。先に進むことができなくなったら、そこで初めて「どこでボムをケチれるか」ということを考えるようにする。

要するに、2周目では「ボムを使いまくって行き詰まる→行き詰まったステージをクリアするために必要なボムの数を割り出す→それまでのステージのどこかで割り出した数だけボムをケチる→次の面に進む→また行き詰まる」ということを繰り返しながら、少しずつ先に進んでいくようにして、2周クリアを目指すようにするのだ。

だが、ここで問題になってくるのがランダム面の存在。毎回出現するステージとその順番が変わるので、先ほど説明した理論を実践するのが難しい。

そこで、2周目に入ったら、まずは**2-4到達を当面の最大課題**とする。そして、2-4に到達するには、まずはランダム面で最もボム消費量が大きくなる組み合わせを考える。おそらくアメリカ・イタリア・日本の組み合わせになると思うのだが、その合計使用ボム数が、ランダム面までで使える最大ボム数18発（1周クリア時の最大ストック分9発+残機分6発+ランダム面で出現するボム3発）を上回らないようにする。もし上回っているようなら、どこかでボムをケチることを考えるようにするのだ。

2周目は敵の弾が速くなっているし、撃ち返し弾もある。最初のうちはボムを使う間もなくミスしてしまうこともあるかとは思うが、できるだけボムの完全消費を心がけるようにしよう。

ゲージ管理をしっかりと行おう

2周目では、ボムに対する考え方を改めるということと同じくらい重要なのが、ゲージ管理をしっかりと行うということである。

1周目では「この中型機はいつもは接近攻撃で倒しているんだけど、今はゲージがないからショットだけで倒してしまおう」とか、「ここはいつも溜め撃ちを使っていないんだけど、ゲージに余裕があるから溜め撃ちを使ってしまおう」といったようなアバウトなゲージ管理もある程度は許された。しかし、2周目でそんなアバウトなことをしていると、確実にミスにつながるし、いつまでたってもパターンが安定しない。

そのため、2周目では、接近攻撃や溜め撃ちを使うところでは毎回確実に使えるように、使わないところは毎回使わないようにすることが重要だ。

ただし、ステージ開始時のゲージ量が毎回違うようだと、いくら接近攻撃や溜め撃ちを使うところをしっかりとパターン化していても、意味がないので注意してほしい。ゲージ管理をしっかりと行うためには、ステージ開始時のゲージ量を毎回一緒にすることも重要なのだ。

ボムの使い方について

タビアやヘイコブのようにボム使用中に自由に動くことができるキャラは問題ないのだが、それ以外のキャラ、特にボムの効果範囲が狭いアルカード・バルピロは、2周目ではボムの使い方にも注意が必要だ。

というのも、敵弾に追いつめられてからボムを使うと（特に画面端などで）、その瞬間は回避できても、敵がそのまま残ってしまい、ボム使用後にすぐに敵弾に囲まれてしまうこともあるからだ。そうなると、もう1発ボムを使わざるを得なくなってしまう。緊急回避のためにもう1発、その後敵を倒すためにもう1発使わされ、無駄にボムを消費してしまうわけだ。

そのため、それなりに高い確率でボムを使わされるところでは、「あわよくばノーボムで抜けてやろう」など考えず、「ここはボムを使う」と決めて、敵の真正面でボムを使うようにしよう。

2周目では、ボム使用後に危険な敵が残らないようなボムの使い方が必要とされるのだ。

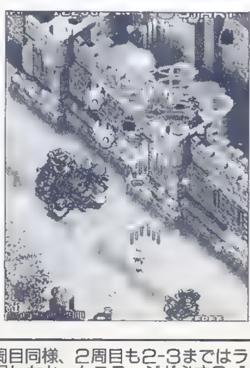

このように敵弾に追いつめられてからボムを使ってしまうと、


使用後にすぐに敵弾に囲まれてしまい、もう1発ボムが必要となってしまう。

撃ち返し弾について

2周目では、敵弾が速くなっていたり、敵の攻撃パターンが変わっていたりするのだが、1周目と2周目の最も大きな違いは、**空中の敵を破壊すると「撃ち返し弾」を撃たれる**という点だろう。

撃ち返し弾には、主にザコが撃ち返してくる「自機を狙わない赤弾」と、小型機や中型機が撃ち返してくる「自機を狙って加速しながら飛んでくる4or5WAY」の2種類が存在するが、厄介なのは前者のほう。どこに飛んでくるか予測しづらく、思わぬところに弾が飛んでくることがあるからだ。ザコを倒すのが遅れれば遅れるほど対処しにくくなるので、ザコはできるだけ出現と同時に撃っていくようにしよう（ただし、場所によっては撃たずにやり過ごしたほうがいいときもある）。


撃ち返し弾の存在により、2周目ではザコといえども油断はできない。

●2-1の秘密 1周目同様、2周目も2-3まではランダム面なのだが、実は2-1に限ってはどのステージがくるか予測することができる。というのも、「1周目で出現しなかったステージが必ず2-1にくる」ようになっているからだ。だからどうしたという程度の知識だが、知っておいても損はない!?

2周目攻略

ランダムSTAGE

日本ステージ道中

ステージ開始直後から気を抜けない展開の日本ステージ。キーポイントとなるステージ後半では、ドクロ戦闘機を倒すタイミングと撃ち返し弾の誘導が重要だ!

担当：KMT

2周目の日本ステージ道中は、ステージ開始直後からボス直前の場所まで気を抜ける場所がないので、最初のうちはやや難しく感じるかもしれない。しかし、パターンさえできてしまえば、ボムを1発使うだけで簡単に抜けられるようになるので、しっかりとパターンを覚えてほしい。

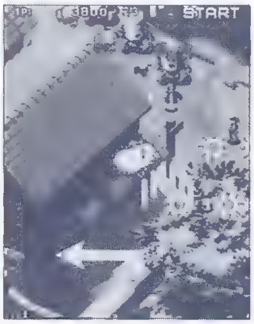
ステージ開始直後

ステージ開始直後のザコラッシュと砲台が3台配置されている場所は、ザコが撃ち返してくることと、砲台が撃ってくる白弾の弾速がアップしていることにより、格段に難度が高くなっている。ステージ開始直後だからといって気を抜かないようにしよう。

まずはステージ開始直後に画面上部から次々と出現してくるザコだが、こいつらは画面中央あたりで左右に小刻みに動き、出現してきたところを素早く撃っていくようにする。ここのザコの処理が遅れると撃ち返し弾に押され、砲台の処理に支障をきたす可能性があるので注意しよう。

続いて前方に砲台が3台出現するわけだが、先ほども説明したように、砲台が撃ってくる白弾は非常に速くなっている。そのため、砲台の白弾を右に左に動いて避けるなどという行為は自殺行為に等しい。そこで、ここでは砲台の白弾を一定方向に避けるだけですむパターンが必要になってくる。

この場所では砲台が右→左の順に出現するようになっているので、砲台が出現する前にあらかじめ自機を画面右側に寄せておき、ザコの弾に注意しつつちょっとずつ左に動きながら砲台を撃っていくといい。砲台をすべて撃ったら、このあとの水上砲台地帯に備えるため、ザコの弾に注意しつつすぐに右に切り返し、画面右端まで自機を移動させるようにしよう。



画面右端からちょっとずつ左に動きながら、砲台を撃っていくようにしよう。

水上砲台地帯

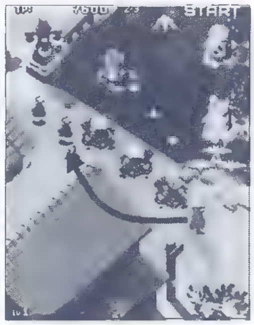
水上砲台地帯では、計4台の水上砲台のほかに、画面左側から中型機が出現する。ここは直前の砲台3台とザコをしっかりと処理できていれば難しくないはず。

スタート直後の砲台3台を撃ったあと、画面右端まで移動すると、ちょうど水上砲台が画面右端から2台、画面左側の橋の下から1台の計3台出現してくる。こいつらは画面右端から左に動きながら撃てば、特に問題ないだろう。

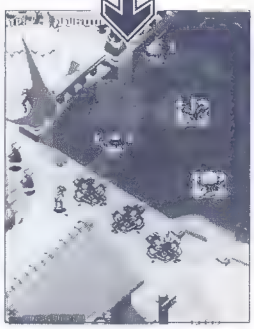
水上砲台を撃って画面左側へと移動すると、画面左端から中型機が出現してくる。この中型機は、素早く近寄って接近攻撃で倒すのが全キャラ共通のパターンだが、アルカードとヘイコブ以外のキャラはレベル1溜め撃ちを使って破壊してもいい。

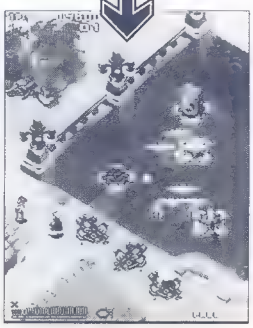
さて、中型機を倒したあとは、4台目の水上砲台が橋の下から出現してくる。特に問題となるような存在ではないが、中型機を倒してホッとしていると、こいつに狙撃されてしまうので注意。

特に接近攻撃で中型機を倒した場合は、真横から弾を撃たれる形になるので、中型機を倒したら素早く自機を後退させよう。



まずは画面右端から左に動いて水上砲台を撃っていき、


画面左端から出現してくる中型機に近寄り、これを接近攻撃で破壊する。


中型機を破壊したら素早く自機を後退させ、4台目の砲台を撃ちにいこう。

ガトリング中型機

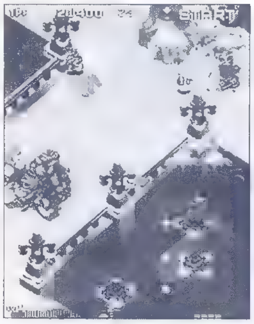
水上砲台地帯を抜けると、左の連続写真のように、砲台×3→ザコ3機→ドクロ戦闘機→ガトリング中型機の順に敵が出現する。

この場所で最も厄介なのは、ガトリング中型機が撃ってくる弾。素早くガトリング中型機の撃ってくる弾に対する死角（＝ガトリング中型機の真上）に入ることができなければ、確実にボムを使わされてしまう。そのため、ここでは**ガトリング中型機の直前に出現する敵をいかに素早く処理するかが重要**になってくる。

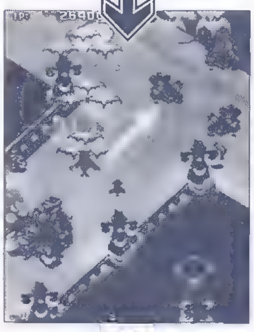
水上砲台地帯で4台目の砲台を撃ったら、まずはそのまま画面右側で正面の砲台3台を撃つ。このとき画面一番下でショットを撃っていると砲台の処理が遅れるので、左の写真のように少し前に出て撃とう。

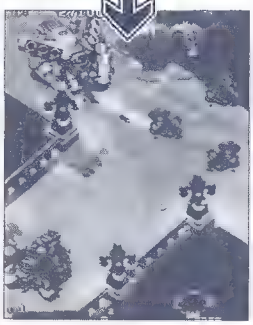
砲台をすべて撃ったら、すぐに左へ移動してザコ3機を撃つ。ザコを撃ったときに飛んでくる撃ち返し弾は、右に動いて避けよう。

あとはドクロ戦闘機を撃って、素早くガトリング中型機の上に重なるだけ。で、ガトリング中型機に重なったら、接近攻撃でガトリング中型機を破壊してしまおう。



まずは画面右側の砲台3台を撃ち、

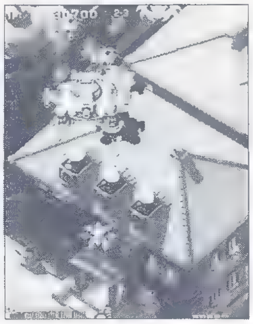

すぐに左へ移動してザコを撃つ。ザコの撃ち返しは右に動いて避け、


ドクロ戦闘機を撃って、ガトリング中型機に重なってしまおう。

屋根砲台地帯前半

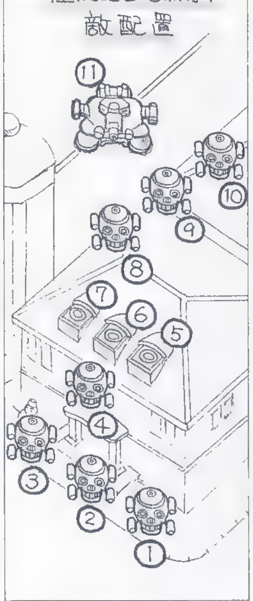
さて、ガトリング中型機を倒すと、いよいよこのステージの山場、屋根砲台地帯に突入する。この屋根砲台地帯は前半部分と後半部分に分けて説明していこう。

前半部分の敵の配置は左の図のようになっているのだが、ここでの最大のポイントは⑪の中型機の処理で、この中型機を素早く破壊しないと屋根砲台地帯の後半部分で敵に押されてしまうことになる。結論をいってしまえば、⑪の中型機は出現と同時に接近攻撃で破壊することになるのだが、そのためには**⑪の中型機の直前に出現する①～⑩のドクロ戦闘機および屋根砲台を効率よくさばくパターンを作らなくてはならない。**



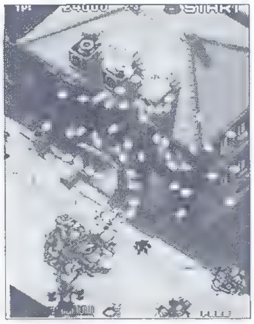
⑪の中型機を接近攻撃で速攻破壊できるかどうかは、①～⑩の敵のさばき方次第。

図1 屋根砲台地帯前半 敵配置



ガトリング中型機を破壊したあと、まずは画面左上から①～③のドクロ戦闘機が出現してくるので、こいつらを右から順に撃っていく。このとき①と②の撃ち返し弾（自機を狙う4WAY）は左に、③の撃ち返し弾は右に動いて弾の外側を避けるようにする。③の撃ち返し弾を右に避けると、画面中央に④のドクロ戦闘機が出現してくるので、素早く撃ってしまおう。

続いて⑤～⑦の屋根砲台が開き、自機を狙って5WAYを連射してくる。ここではまず左の写真の位置で⑤と⑥をショットで撃ち込んで破壊し、それから⑦を破壊するようにすればいい。ただしマリオンの場合は、ショットのみでは⑤と⑥の破壊に時間がかかるので、レベル1溜め撃ちを使うようにしたほうがいいだろう。



屋根砲台が連射してくる5WAYは、引きつけてから避けるようにしよう。

⑦の屋根砲台を破壊すると、画面中央から右に向かって⑧～⑩のドクロ戦闘機が出現してくる。ここは⑧→⑨→⑩の順に撃ちたくなるところだが、この場合、撃ち返し弾が邪魔にされて、このあと出現する⑪の中型機の対処が遅れてしまう。そこで、ここでは⑧を撃ったら、ショットを撃たずに一気に画面右端まで移動する。で、⑨と⑩を左に動きながら⑩→⑨の順で撃つようにしてみよう。すると、このあと出現する⑪の中型機にスムーズに対処できるはずだ。

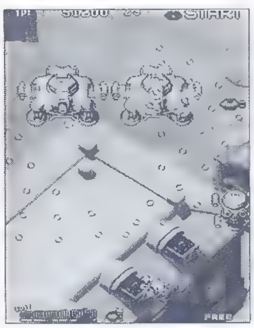


⑧→⑨→⑩の順ではなく、⑧→⑩→⑨の順に撃つのがポイントだ。

ここまでパターンどおり敵を処理できていれば、あとは画面中央に⑪の中型機が出現してきたときに、素早く近寄って接近攻撃で破壊するだけ。難しいことは何もないだろう。

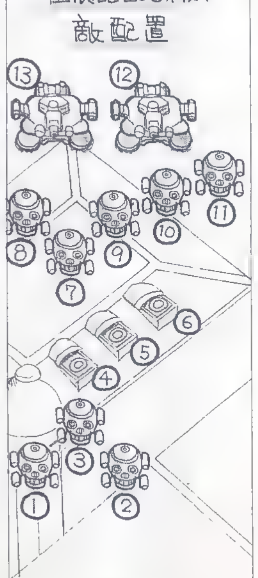
屋根砲台地帯後半

後半部分の敵配置は、右下の図のようになっている。ポイントとなるのははっきりいって⑫と⑬の中型機の対処だが、はっきりいって⑫と⑬の中型機が出現時に撃ってくる弾を回避するは非常に難しい。そこで、この場所を安定して抜けるため、ノーボムで抜けるよりも、**⑫と⑬の中型機が出現してきたところでボムを使うパターンを考えるべきだ。**



ここはノーボムで抜けることも可能だが、この弾幕を避けるのはちょっと…。

図2 屋根砲台地帯後半 敵配置



まずは①～③のドクロ戦闘機だが、ここではまず②→③の順に撃ち、撃ち返し弾を左に動いて避ける。②と③の撃ち返し弾をやり過ごしたら、画面左端まで移動して①を撃ち、そのまま正面の破壊するとボムが出るバルーンを撃ち込もう（①の撃ち返し弾は弾の間に入って避ける）。

バルーンを撃ち込んでいると、④～⑥の屋根砲台が開き5WAY弾を撃ってくるので、バルーンを破壊したら、ショットを撃ちながら画面右端まで移動しよう。



バルーンを破壊したら、ショットを撃ちながら右に移動していこう。

画面右端まで移動したら、今度は⑦～⑪のドクロ戦闘機と屋根砲台が撃ってくる弾をちょっとずつ左に動きながら避けていく。このとき、ショットを撃ちっぱなしにして、④～⑥の屋根砲台、それと⑦と⑨のドクロ戦闘機を破壊していこう。⑧のドクロ戦闘機は撃たないほうが安全だ。

⑦と⑨のドクロ戦闘機を撃ち、その撃ち返し弾を避けたら、すぐに右に切り返して画面中央に移動する。すると、ちょうど⑫の中型機が出現しているはずなので、ボムを使ってこの中型機を破壊してしまう。⑫の中型機をボムで破壊したら、あとは残っている⑬の中型機をショットで破壊するだけだ。



屋根砲台と⑦と⑨のドクロ戦闘機を撃ちながら、画面左側へと移動していく。



そして、⑦と⑨のドクロ戦闘機の撃ち返し弾を避けたらすぐに右に切り返し、



⑫の中型機の正面でボムを使い、これを破壊する。

2周目日本ステージ ボス攻略

1次形態
鉄甲大吟醸
&
2次形態
鉄腕大吟醸

どちらの形態も若干攻撃パターンに変化が見られるが、しっかりパターンを覚えて対処すれば簡単に倒すことができるぞ。

担当：KMT

1次形態 鉄甲大吟醸

2周目の鉄甲大吟醸は、白弾砲台から発射される弾が1周目と異なっているが、それ以外は若干弾の量やスピードがアップしているものの、ほとんど1周目と同じ。白弾砲台から発射される弾の避け方さえ覚えてしまえば、1周目と同じ感覚で倒せるはずだ。

白弾砲台の対処法

具体的な撃破パターンは下の連続写真で紹介しているので、ここではボス撃破のポイントとなる、白弾砲台が撃ってくる弾の避け方について説明しておこう。

白弾砲台が発射してくる弾は、写真②と④の2種類あるのだが、どちらの弾幕も超高速で弾が飛んでくるので、見て避けるのは非常に難しい。そのため、なんとなく「ボム使っとく？」という雰囲気になりがちだが、ちょっと待ってほしい。

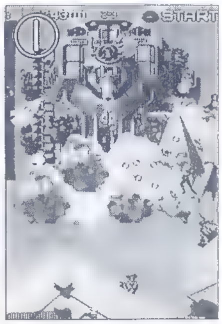
というのも、どちらの弾幕もよく観察してみるとまったく自機を狙っておらず、毎回同じところに発射されている…すなわちどちらの弾幕も死角（安全地帯）さえ見つけてしまえば、簡単に避けることができるからだ。

写真②の弾幕は右側の白弾砲台の真正面よりチョイ右にズレた位置が死角になっている。ただし、開幕に左右の赤弾砲台をしっかりと破壊しておかないと、死角に赤弾が飛んできて、逃げ場がなくなるので注意しよう。

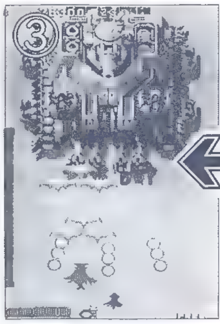

左右の砲台を破壊しておかないと、死角に赤弾が飛んできてしまうので注意だ。

写真④の弾幕は、最初に迫ってくる弾幕は死角となるボム表示の上で避け、続いて迫ってくる弾幕は左に動いて弾の外側を避けるようにするといいだろう。両方の弾幕に対する死角もあるのだが、位置合わせが難しいのでこちらのほうが確実だ。

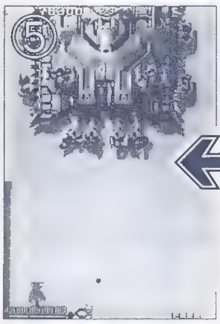
1次形態 撃破パターン


①ボスが出現したら、接近攻撃でボス両サイドの赤弾砲台を左・右の順に破壊する。


②開幕の白弾砲台からの弾幕は、死角となるこの位置で避けよう。


③続いては主砲からの3WAYが2セット。これは全く問題ないはずだ。


④3WAY後の白弾砲台からの弾幕は、最初の弾幕をボム表示の上でやり過ごし、


⑤続いて襲う弾幕を左に動き、弾の外側を避ける。この頃にボスを倒せるはずだ。

2次形態 鉄腕大吟醸

2週目の鉄腕大吟醸は、腕を振り回して弾をバラまく攻撃が、弾のスピード&密度がアップしていることと、ボスが射出するビットを破壊すると、撃ち返し弾が飛んでくることによって非常に厳しいボスとなっている。そのため、最初のうちは大苦戦を強いられることだろう。だが、パターンさえ覚えてしまえば、実は簡単に倒すことができる。ポイントは、短期決戦を心がけることと、腕を振り回して弾をバラまく攻撃の避け方だ。

ビット射出前にボスを破壊せよ！

このボスでもっとも厄介なのは、ビットを射出されたあとの展開だ。ボスはビットを射出したあと、間髪入れずに全方向弾を連続発射してくるので、左の写真のように画面内が弾で埋め尽くされてしまい、確実にボムを使わされてしまう。


はっきりいってこれを避けるのは無理。ではどうすればいいのかというと…。

はっきりいって、このビット→全方向弾というボスの連続攻撃は、どんな小細工をしてもボムをケチれるものではない。そのため「このボスはボム1発は確定か？」と思うかもしれないが、それは早計。なぜなら、ボスがビットを射出するまでには時間的余裕があり、ボスにバリバリ接近攻撃を当てていけば、ビット射出前にボスを倒すことが可能だからだ。

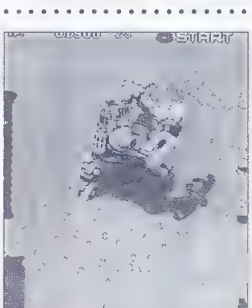
しかし、ボスが腕を振り回してバラまいてくる弾を避けつつ、ボスに近寄って接近攻撃を当てるのは、実際にはなかなか難しい。

でも、ご安心あれ！実は、**ボスが腕を振り回してバラまいてくる弾は、簡単に避ける方法があり、その方法を使えば、ボスに楽に接近攻撃を当てることができるのだ。**

腕を振り回すバラまき弾の避け方

ボスが腕を振り回してバラまいてくる弾は、1周目のときよりも弾のスピードと密度がアップしているため、まともに避けようとするとかなり難しい。

しかし、先程もいったように、この攻撃には簡単に避けられる方法があり、それさえ覚えてしまえば、このボスは全然キツいものではない。


この攻撃をまともに避けようとすると非常に難しいのだが…。

さて、その避け方なのだが、**まずはボスの出現と同時にボスに重なってしまう。**

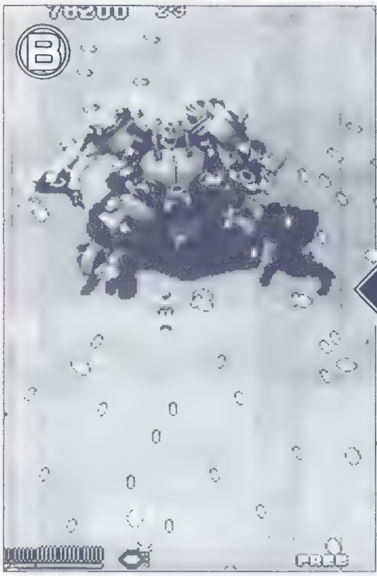
しばらくすると、ボスは腕を振り回して弾をバラまき始めるが、このときもボスに重なったままでOK（接近攻撃はこのときに当てよう）。

なぜかというと。写真Ⓐを見てもらえればわかるように、バラまかれる弾は腕の外側に向かって発射されているため、**ボスの真上が死角となっているのだ。**

ただし、ボスの真上が安全地帯となるのは、ボスの腕が写真Ⓑの位置にくるまで。写真Ⓑの位置まででボスの腕がくると、ボスの真上にも弾が飛んでくるようになるので、少し自機を後退させてこの弾を避けるようにしよう。



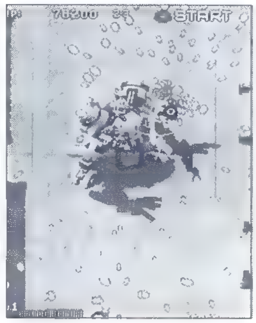
最初のうちはボスの真上が死角となっているが、



ボスの腕がこの位置までくると、ボスの真上にも弾が飛んでくるようになる。自機を後退させて避けるようにしよう。

最初のうちは、この自機を後退させるタイミングがわからずミスしてしまうかもしれないが、慣れてしまえば超簡単だ。

なお、この避け方は1周目でも問題なく使えるので、1周目のボス対戦時でもこの避け方を使うようにするといいだろう。実に簡単に倒せるので、少しでも早くマスターしてもらいたい。



タピアは接近攻撃を弾の発射口に当てれば、弾避けをする必要がなくなるぞ。

2次形態　撃破パターン



まずは接近攻撃を当てつつボスに重なり、ボスの腕が右上まで移動したら、



自機を後退させて、飛んでくる弾を避ける。腕振り回し攻撃はもう1回くるので、



素早くもう一度ボスに重なり、エイツと接近攻撃を当てよう。

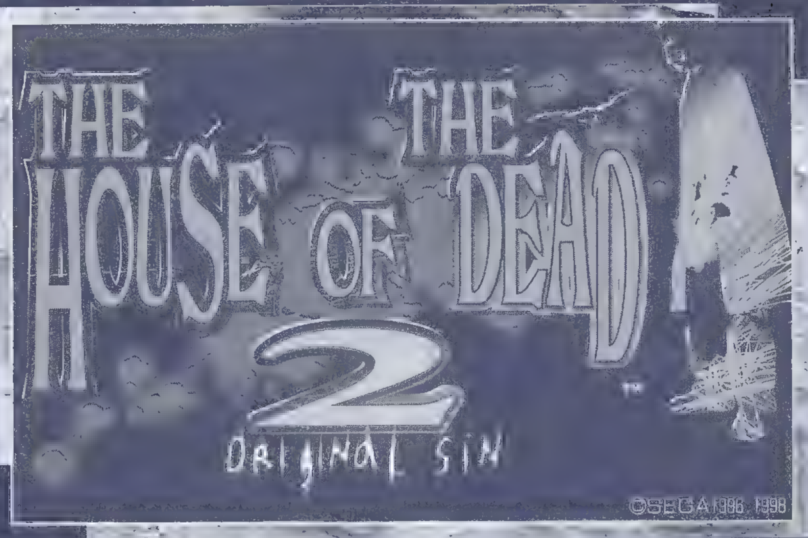


で、写真②と同じように自機を後退させて、ボスの真上に飛んでくる弾を避ける。



あとは少しショットを撃ち込めばOK（タピアはここでもう一度接近攻撃）。

難所の対処法



ここで、5面までの難所をおさらいしておこう。

担当：きらり

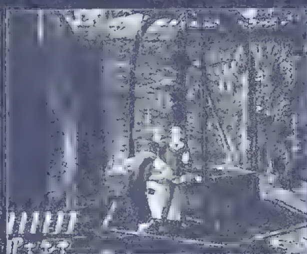
ルート分岐の正否

これまでのところお勧めしてきた、全てのイベントを成功させていく成功ルート。市民を救出していくことで、ライフを多く回収しながら進むことができる。だが道中のイベントを失敗すると、ルートは枝分かれしてライフ獲得数が減少することもある。今回の冒頭では、成功ルートと異なる選択をした場合、または失敗して思わぬルートにきてしまった場合の難所について解説していく。

失敗すると厳しい状況に追い込まれる分岐イベントと、後の選択でフォローできるものがある。ここでもう一度これまでのルートの難所をおさらいしてみよう。

ステージ1

1面は1カ所しか分岐が無いが、難所が存在する。写真Aの市民救出イベントだ。背後の木箱のシークレットライフの回収が難しければ、市民救出だけに徹してもいい。ダメージさえくらわなければ1面終了後クリアボーナスでライフを最高値にすることもできる。



写真A。この後に、左、右の順番でゾンビが襲いかかる。

ステージ2

2面は冒頭に現れる車に張りついたゾンビを倒すか倒さないかで、最初に大きくルートが変わる。このイベントを成功させることは大して難しくない。しかし仮に失敗してしまうと、その先に待っているのはかなりつらいルートだということを覚えておこう。車が突っ込んだ時計店を進み裏道に抜けて進んでいくのだが、ここで現れる2匹のフクロウは距離が近くてわりと攻撃をくらいやすい。一度画面上のほうに滞空してから、左方から襲いかかってくる。

そしてその後の写真Bは、最も難しい市民救出ポイントだ。救出に時間的余裕が無い上に2人の市民がそれぞれ別のゾンビに襲われている。頭部狙いは外せない。ここでの救出イベントは分岐には直接関係ないが、クリア時のライフボーナスのことを考えると、一人だけでも救出しておきたい。



写真B。まず右の奴から頭部狙いで倒し、左も頭部を狙う。

この後、格子戸の向こうで助けを求めている女性を救出するイベントがあるが、これは時間的にも距離的にも大して難しくないだろう。ここを成功したら、次に倉庫内の棚を壊すか壊さないかによって分岐がおこる。壊したルートの先には、シークレットライフの入った木箱が落ちているのでこちらがお勧めだ。



写真C。この一撃で頭部を吹き飛ばせれば問題はないが…。

では順調にイベントを成功させて進んだ場合はどうかというと、やはりルート分岐には関係しないが難所の救出ポイントが存在する。これは写真Cのポイントだ。先程の棚を壊したルートも、ここに合流する。遠くからこちらに向かって市民が駆けてきて、その背後から手斧を持ったゾンビが襲いかかろうとしている。距離が遠い上に、市民とゾンビが重なっていて撃ちづらい。ゾンビが手斧を振りかぶるスキを狙って頭部を撃つと救出できるが、失敗して市民を撃つとライフが減る。このことを考えると、安全策として市民を無視するつもりでゾンビの胴体を狙っていくというやり方もある。ちなみに成功ルートできた場合、この市民の救出に失敗してもほかのすべての市民を救出していればステージクリア時のライフは獲得できる。棚を破壊して来た場合では、2人同時に救出するポイントでどちらか1人を救出していて、その他を成功していれば同じく獲得することができる。

またこの後に続くボスの手前、上りの階段の途中で現れるドラム缶を持った肥満体ゾンビにも注意が必要だ。まず最初に飛んでくるドラム缶を破壊した後、階段の一番上から頭部が見えるのを見計らって、頭部をしっかり狙おう。襲いかかってくる順番としては、右が先なのでこちらから倒すように。

ステージ3

3面では水中から、数匹の集団で水棲ゾンビに襲われることがある。このときの攻撃パターンにはいくつかの種類があるのだが、最も危険なのは水中からジャンプして手を振り上げて叩いてくるときだ。このときの攻撃スピードが最も速いので即座に対応できるように、あらかじめ銃の狙いを高い位置に定めておこう。そしてそれ以外の噛み付き攻撃がきたときはジャンプ攻撃より時間にゆとりがあるので、確認してから狙いを下げるというやり方が望ましい。

そして写真Dの、建物の中で襲われている女性救出の場面。襲いかかっているのは耐久力の低いゾンビだが、いかんせん距離が遠い。女性との距離に注意して、早目に弾をたたきこむこと。頭部を狙う自信が無くても、胴体に連射して大量に撃ち込めば救出できる。



写真D。頭部を狙って外すよりは、胴体を狙って火力で押す。

ステージ4

ゾンビに羽交い締めされている市民の救出個所では、ゾンビの足元を狙って1発当てれば大丈夫。ボス手前の作業服を着た市民の救出は、奥のゾンビを先に倒そう。この際剣を持ったゾンビには弾を当てないように注意しよう。撃ってしまうと、それに反応して攻撃が始まってしまう。



市民を狙っている遠くのゾンビから、先に処理しよう。

The Fifth Chapter "DAWN"

第5章は分岐もなく、道中の構造は単純なステージだが、配置されている敵は曲者揃いだ。

担当:書之字元卿

ジェームズ、よく「ストレングス」を倒し、ハリーとエイミーを救出してくれた。君たちの作戦遂行能力には、まったく脱帽するよ。だが、残念なことにハリーとエイミーは重傷を負ってしまったため、これからは共に任務についてもらうことができない。ここから先は孤独な戦いになることを覚悟しておいてくれ。

では、今回の任務を伝えておこう。君たちには市街地を抜け、ゴールドマンの本拠である高層ビルへと向かってもらう。むろん、道中ゴールドマンからの妨害が入るであろうことは疑う余地がない。十分注意して進んでくれたまえ。

なお、未確認情報だが、どうやらゴールドマンはこれまで君たちが倒してきた巨大生物たちを蘇らせることに成功した模様だ。再びヤツらと戦わねばならないとは因果な話だが、いずれにせよ君たちが倒した敵には違いない。もしも出会うことがあったなら、二度と蘇ることのないように葬ってやりたまえ。

START


①シャッターの向こうから3体のゾンビ。軍人ゾンビは耐久力が高いぞ。


②奥のドラム缶には隠しライフが入っている。隙を見つけて回収しよう。


③車の後部ドアから軍人ゾンビ2体。不意を突かれなければ大丈夫だろう。


④このタイプのゾンビは、少し撃てば動きが止まることを覚えておこう。


⑤中央のゾンビを最初に倒し、何としてでもブーメランを投げさせないこと。


⑥1面ボスのジャッジメントが登場。攻略法も1面に登場したときとまったく同じで、歩いてくる甲冑(クァール)に撃ち込みつつ、周囲を飛び回っているジャッジメント本体が停止したらこれを狙うようにするといいだろう。


⑦この筋肉ゾンビは頭部が視界に入らない。胸を狙って全弾連射しよう。

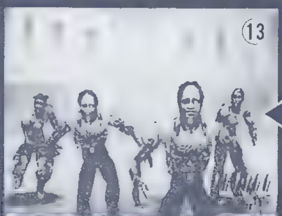

⑧なかなかの難所。左→右の順に素早く頭部を破壊しないとダメージ必至。


⑨ここは右→左の順。車体の揺れに惑わされず、照準を固定しておこう。


⑩2面ボスのハイエロファントが登場。前回との違いは水面に降りての「ピラニア召喚モード」がなくなっていることだが、これはむしろ楽になっているといえるだろう。慣れればヤツに一度もジャンプされることなく倒してしまえる。


⑪ここは一度に多くのゾンビを刺激せず、1体ずつ倒していくのが賢明。


⑫⑨と同じ。レーザーナイフは、なぜか振られても当たらないことがある。


⑬最終ポイント。中央の2体は後回しにして、左右から倒していこう。

Chapter 5 ZOMBIE FILE



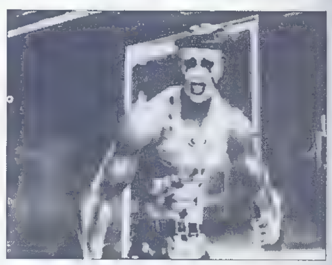
●フランクリン

ほかのゾンビとは一線を画する、ゴールドマン自らが創造したと思われる生命体。この生命体は虚空から突然テレポートして現れ、両手に持った電磁ナイフで斬りつけてくる。パターンを覚えていないとダメージは必至の強敵だ。



●ピーター

体内に寄生しているワームが飛び出すことによって、気の毒な一生を終えるゾンビ。ワームが跳びかかる瞬間は、ゾンビがうずくまるため察知しやすいはず。また、一応本体が噛みつき攻撃をしかけてくることもあるので要注意。



●パトリック

肉弾戦を挑んでくるタイプの中でも最強クラスのゾンビ。ベレー帽から想像するに、生前は士官級の軍人だったのだろうか。耐久力が高く攻撃速度も速いので、的確に頭部を狙わないとあっさりダメージを受けることになる。

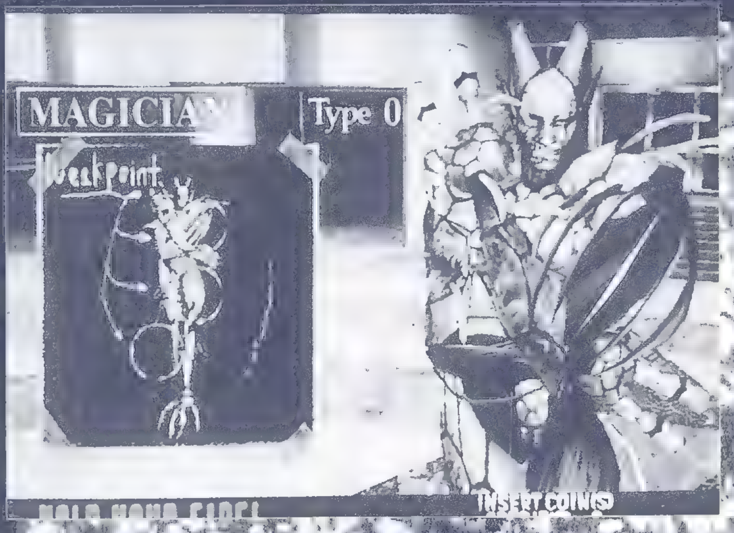
〜STAGE5 BOSS〜
MAGICIAN

戦いもいよいよ大詰め。
復活を成し遂げた5ボスMAGICIANの動きに怯むなよ!!

過去に戦ってきた各ステージのボスが、道中で登場したはずだ。そして、そのまま先へ進むと高いビルが立ちはだかり、最上階のほうで爆発!? 何者かが舞い下りてくる。ヤツがどうやらステージ5のボスらしい。

通称「MAGICIAN」と呼ばれるボスのその姿は完全体か!? 左上腕と左足太もも、右足すね部分から筋肉がうかがえる。Weak pointを調べてみると、その3カ所が弱点部分となっているようだ。

このMAGICIAN、前作のHODをプレイしていれば分かると思うが、前作ではラスボスを演じていたヤツでもあって、油断はできない。とりあえず、攻撃パターンとちょっとしたコツをここで覚えよう。



パターン性の強い攻撃をマスター

まずはMAGICIANの攻撃形態について説明しよう。MAGICIANの攻撃は、基本的に手にファイアーボールを複数作り、飛ばしてくるものと、高速で宙を移動をし目の前に突進してくる2つのもので構成されている。

MAGICIAN登場後、まずはじめに攻撃してくるものは、ファイアーボール。両手に気合を溜めてから、攻撃してくるのが特徴だ。これを第1形態と考えてもらおう。

この形態は、気合を溜めてから右手からファイアーボールを2発、次に左手から2発、そして最後に両手から4発飛ばしてくる攻撃になっている。もちろん、ファイアーボールを投げられたら射撃して、それを回避することは必須である。それと同時にMAGICIANは気合を溜めている最中、基本的には無防備状態になっているので、弱点部分に射撃しよう。

この射撃が数発ヒットすることによって、ひるませることができ、第1形態から第2形態へと移行させることができるのだ。

なお、ファイアーボールを投げてきたら、画面中央に近いものから射撃することが大切。ファイアーボールは2発〜4発と複数飛んでくるわけだが、画面外に飛んでいくものもあるため、そういったものは無視し、極力正面に飛んでくるものを射撃するのがコツ。これで、ダメージもくらわずにすむだろう。

次の攻撃は残像が残るほどの高速で、画面左右いずれかに移動し、そこから一気に突進してくるもの。MAGICIANが持つ攻撃の中では、もっともダメージをくらいやすい形態と言える。

この攻撃は突進中に弱点を射撃、ヒットすれば止めることができ、止めることができなければダメージ1は必至。比較的楽なコツは、画面左からきた場合は右足すね部分(向かって左)を射撃、右から突進してきたら左足太もも部分(向かって右)を射撃するといいだろう。ただ、これはあくまでも参考レベルの話。実際にやってみた感じ、楽だと思ったほうを狙うのがベストだ。


はじめは適度な難易度でファイアーボールも2発。


3回目は難度も上がって4発になるが、射撃しまくれるので心配無用。

第2形態となる突進攻撃は、ボスの体力ゲージがある一定量減るまで続くことも忘れてはいけない。逆に言えば、突進攻撃をくらってライフ1を失うこの攻撃は、もっとも辛いものだが、それ以上に射撃命中率も上げなくてはいけないのだ。


「ブ〜ン」と分身し始めたら移動方向をまず確認。ある程度的をしぼって…。


この瞬間、右足すね部分を狙って射撃ヒットするのが理想的。

MAGICIANの体力ゲージが半分を割ったころ、ファイアーボールの攻撃が再びくる。が、ここでの攻撃は一番最初のものとは違うもの。第3形態になる攻撃は、ボスが空高くまで上昇して、気合を溜め、一気に複数のファイアーボールを撃ってくる。

この形態はファイアーボールを撃たれてしまったら、とにかくダメージをくらわないためにも、ファイアーボール重視で射撃すること。

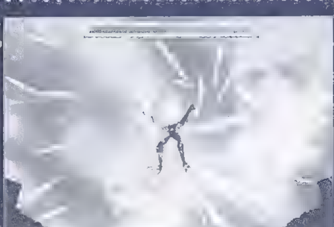
ボスにダメージを与えるタイミングは、ボスが溜めで仰け反ったあとだ。ファイアーボールを撃つまでは、意外に時間があり、この瞬間に弱点部分、とくに右足すね部分を狙い撃ちしやすくなっている。

第1形態のように一定量のダメージを与えても、攻撃を止めることはできないが、連続で射撃がヒットするようになっているので、大きなダメージを負わせることはできる。

これでステージ5ボス「MAGICIAN」による攻撃はすべて紹介した。

ステージ4のストレングスに比べ、このボスはダメージを与えられるポイントが明確なので、とにかく撃つといった行動は取らなくていいのも特徴だろう。

攻撃形態のほうも、無理せずファイアーボールを射撃していれば、突進攻撃以外ダメージをくらう恐れはないはず。突進攻撃、これさえ確実に回避することができれば、ノーダメージでクリアできることも間違いないだろう。


気合溜め中はノーヒット。この次の瞬間に弱点狙って撃ち込めー

そろそろ最終形態が見えてきた…？

SOULCALIBUR™

ソウルキャリバーの攻略も遂に最終段階に突入！しかし、戦術はさらに進化を続ける…。

©ナムコ

キャリバー一口メモ

吉光にまたまた怪しげな新連携が！

もともと怪しげな技を数多く持つ吉光だが、さらに謎なキャンセル技が発覚した。それは、⇦or⇧方向走り中Ⓑキャンセル忍法陽炎（⇨➡Ⓑ＋Ⓚ）。やり方は至って簡単、⇦or⇧方向走り中Ⓑ後、Ⓑ＋Ⓚを入力するだけだ。もちろん、その後派生技につなぐこともできる。キャンセルタイミングは入力によってずらすことができ、すぐに入力すれば⇦or⇧方向走り中Ⓑが出る前、遅めに入力すれば出たあとのキャンセルになるぞ。

また、キリク・ソンミナのしゃがみ中Ⓐ～キャンセルしゃがみ中Ⓐ＋Ⓑも同系統のキャンセル法。しゃがみ中Ⓐ～Ⓐ＋Ⓑと入力すればOKだ。



⇨➡Ⓑではなく、⇦or⇧方向走り中Ⓑのみ。続けてⒷ＋Ⓚを入力すると、



そのまま忍法陽炎へと変化。ヒットしていれば空中コンボにもなるぞ。

新企画スタート！

キャラクター別能力分析

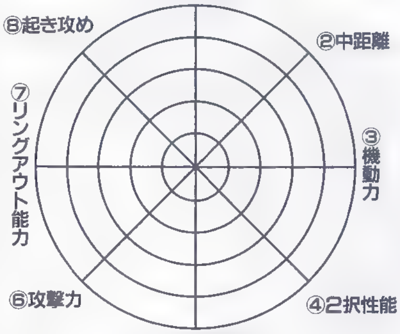
個々のキャラクターの能力をもう一度見直し、一歩上を目指す戦術を組み立ててみよう。

今回からスタートするこの企画では、キャラクターそれぞれの能力を（できる限り）客観的な視点で分析しつつ、その能力を最大限に引き出すためのポイントを全3回のシリーズで紹介していく。長所をいかにして伸ばすか、そして短所をいかにしてカバーするか。ソウルキャリバーの対戦において、そして自分のキャラクターを動かすにあたって常につきまとうこの問題を、少しでも解決する手助けになってもらえれば幸いだ。それなりに動かせるのだが、今一歩勝利に結びつかない…という悩みを持つ人は、このシリーズを自キャラのパワーアップに役立ててほしい。

能力データグラフの見方

キャラクターのタイトル部に表記されたレーダーチャートは、能力分析結果を表している。まずは、ここでその見方を説明しておこう。

キャラクター別レーダーチャート解説



①近距離

近距離における技の強さを表す。メインに使われる技の発生速度や隙のなさ、連携の強さなどが主なポイントだ。また、かわし性能の高い技なども、近距離戦での大きな力となる。上段攻撃をかわす性質のある技や、性能のいい軸ずらし技の存在も、要素のひとつとして加えてみた。



近距離戦における最大のポイントは、技の発生速度にある。

②中距離

こちらは、中間距離での技の強さを表している。リーチの長さはもちろん、それらの技の発生速度や攻撃範囲（＝当たりやすさ）、そしてガードされた際の状況も重要なポイントとなる。

③機動力

移動スピードや体の細さによる回避能力を中心とし、そこに8WAY-RUNからの技性能を加えたポイント。また、ダウン状態の姿勢による攻撃の当たりにくさも、要素のひとつに考慮してある。

④2択性能

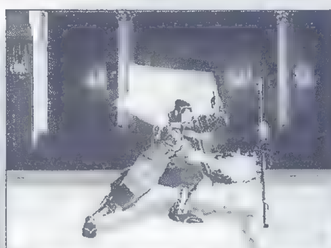
これは、相手のガードを崩す能力の高さだ。中・下段のバランスのほか、投げ抜けされにくいコマンド投げを持っているか否かも、重要なファクターになる。

⑤対横移動

横移動への対応力を表す。縦横無尽に動き回る対戦が特徴となるだけに、これも重要度が高い。横振り系の技の強さ、ホーミング性能の高い技の存在、そして技の〝厚み〟が主な加点ポイントだ。

⑥攻撃力

文字通り、そのキャラクターの持つパワーを表している。もちろん、技単体だけでなく、追い打ちや空中コンボまでを含めて考え、点数をつけた。



コンボまで含め、一撃の威力＝見返りの大きさと考える。

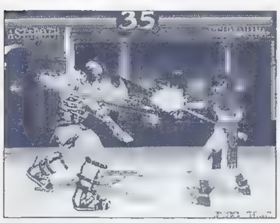
⑦リングアウト能力

相手キャラクターをリングアウトさせる能力。前方への押し能力はもちろん、横方向や後方への落とし能力も大きなポイントとなる。

⑧起き攻め能力

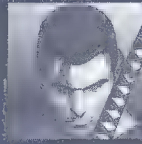
その名の通り、ダウンを奪ったあとの攻め能力。ダウン状態にヒットする技の豊富さ、その技自体の性能がそのままポイントにつながる。ダウン状態にヒットする技がそのまま中・下段の2択になるような場合は、必然的に得点が高くなっている。

そのほか、投げ間合いの広さという項目も挙がったが、これは周知の事実ということで、あえてはずさせてもらった。ただ、これも対戦において大きなファクターとなっていることは間違いない。



投げ間合いの広さも重要なファクターだが、ここではあえてはずした。

頂点に向け、ただひたすら邁進する！ 御剣





●総評

強力な技を取りそろえた御剣は、キャリバー界屈指のバランスキャラ。これといった弱点もなく、多彩な技を状況に応じて的確に使えれば、勝利は自ずと手に入る。敵は己の慢心のみ…？

距離別の使い分けが重要

御剣を使うに当たってまず最初に必要なのが、攻防の中で相手との距離を見分け、状況に応じてしっかりと技を使い分けられるようになること。技をガードしたあとの選択肢や、ヒットさせたあとなど、自分の攻撃ターンが回ってきたときに素早く距離を見極め、的確な技を選択していこう。強力な技を揃えているとはいっても、まずはそれらを〝相手にとどかせる〟ことができなければ、話にならない。

ⒷⒶなどはその典型例。近距離でガードされた際には反撃が確定してしまうものの、中間距離で使えば強力な武器になる。打ち合いでの離れ際にこういう技を的確に出せることは、もはや必須といえる。



同じ技がヒットしても、状況の違いでその後の距離が変わることに注目。

稲穂刈を極める

もうひとつの大きなポイントは稲穂刈（⇩ⓀⒷ）。対戦のレベルが高ければ高いほど、この〝見えない〟下段攻撃の利用価値は上がっていく。

間合いを詰めてからや、起き攻めに使っても強力な⇩ⓀⒷだが、それ以上に立ち合いでの活用が効果大。⇗Ⓑや⇨Ⓐ、Ⓐなどの刻み技がヒットしたあとや一部の技をガードしたあとなどは、相手との距離を素早く判断し、すかさず⇩ⓀⒷを使った2択へ。これができるようになれば、強力な中段攻撃もさらに際だつ。



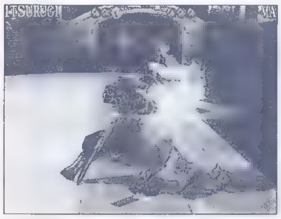
とどくことをしっかり確認し、立ち合いでスムーズに使っていきたい。

Point 8WAY-RUN対策がカギ

縦斬り系の技に強力なものが多い御剣だけに、単調になると横移動の的になる。ⒶⒶや⇩Ⓐが効果を発揮する密着時はともかく、少し離れた位置での横移動に対しては、工夫をしなければならない。

ひとつは、⇨Ⓐや⇦Ⓐといった牽制系横斬りを使う方法。前者はヒット後に2択を仕掛けやすく、後者は意外なほどリーチがあるのが特徴だ。

そして、もうひとつは⇧方向走り中Ⓐの活用。移動自体で方向の補正をかけ、さらにこの横斬りで対応する。この技はガードされても五分に近い状況になるので、ガードの堅い相手にも効果的だ。ガード、ヒット、カウンター3種の判断が素早くできれば、かなり大きな武器になる。



ガードされてもほぼ五分。ある意味、限りなく万能に近い技といえる。

似て非なる者 吉光





●総評

御剣の基本技に鬼薊やしゃがみ状態からの強力な下段攻撃が加わり、近距離戦の強さは間違いなく最強クラス。やや苦手な中間距離、そして起き攻めを克服すれは、最終形態が見えてくる。

接近戦をもう一度整理

接近戦の選択肢として、まずポイントになるのが⇩Ⓐ。上段無敵、かつ発生も早いこの技で相手の動きを止め、2択を仕掛けよう。発生の早い立ち途中Ⓚやノーマルヒットでも3発まで連続ヒットするしゃがみ中⇗Ⓚ、ダウンを奪えるしゃがみ中⇗Ⓚ〜しゃがみ中Ⓑ（確定追い打ち）の3つが⇩Ⓐヒット後の主な選択肢だ。

また、普段の立ち合いでは投げの使い方が明暗を分ける。立ち状態からは優秀な下段がないため、立ちガードを崩すには投げるしかない。鬼薊（⇨Ⓑ＋ⓀⒷⒷⒷ）を生かすためにも、有利な場面では積極的に投げを狙っていこう。距離が近ければ、コマンド投げの⇩⇙⇦Ⓐ＋Ⓑも活用できる。



しゃがみからの2択が強力なだけに、⇩Ⓐの使い方は重要度が高い。

中間距離での立ち回り

苦手な中間距離では、御剣から継承した8WAY-RUN技を中心に構成したい。自分から攻め込みたいなら⇘or⇗方向走り中ⒷⒶ。ヒット後は投げや鬼薊、その他中段攻撃などで2択を迫る。

そのほか、かわし能力の高い⇧or⇩方向走り中Ⓑ、浮かしからコンボが狙える⇘or⇗方向走り中Ⓑ（⇨➡Ⓑとの違いに注目）、ガードされても五分に近い状況となる⇧or⇩方向走り中Ⓐが主な選択肢。状況と距離をよく見、慎重に選択肢を選んでいこう。

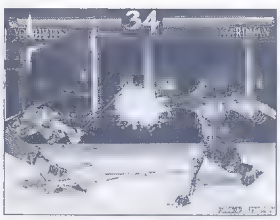


中間距離では8WAY-RUNからの技が中心。状況判断が大切だ。

Point 不利な状況でこそ鬼薊が光る

カウンターで全段ヒット、その後接近してからの⇗Ⓑによる追い打ちまで含め、全体力の半分以上を持っていける鬼薊。結局、これが吉光にとっての大きなダメージ源であることは間違いない。しかし、お決まりの場面で2択として使っても、一定以上の上級者となると、カウンターでくらってくれることはまずない。

ただ、鬼薊自体は発生がかなり早く、少しぐらい不利な状況でも大技にカウンターを取ることは十分に可能。刻み技をガードされたあとや、一部の技をくらったあとなど、五分〜やや不利ぐらいの状況こそ、鬼薊がその真価を発揮する場面といえる。中間距離であえて使い、相手の前進に合わせるのもひとつの手だ。



カウンターを狙うなら、あえて不利な状況を選ぶセンスもときには重要。

一点読みでダメージを奪う キリク





●総評

どうしても貧弱なイメージが強いキリク。それを払拭するためには、相手の行動を鋭く読み切る洞察力が必要だ。有効な技を再確認し、相手の選択肢に対応する技を的確に選んでいきたい。

⇩■後の選択肢を整理する

攻撃の起点として使う⇩Ⓐだが、実はヒットしてもそれほど有利ではない。このため、発生の早い技を多く持つキャラクター相手に苦労させられる場面も多い。まずは相手の選択肢に合わせた技を再確認し、対策を練ってみよう。

まずは⇩Ⓐで反撃してくる相手だが、これは立ち途中ⓀⒷでカウンターを取るのがベスト。それ以外の選択肢はすべて潰されると思っていい。

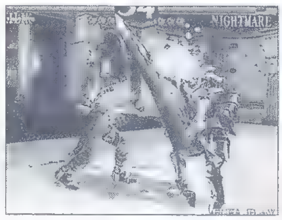
次にⒶで反撃する相手。これに対しては、一度⇨方向にレバーを入れ、立ち状態を作ってからもう一度上段無敵の⇩Ⓐで対応する。立ちガードを崩す選択肢としても有効なので、このテクニックはぜひ身につけたいところだ。


単純だが忘れてはならない立ち途中ⓀⒷ。⇩Ⓐにカウンターを取れる。

左ステップ中Ⓚを最大限に生かす

打ち合いがやや弱いキリクにとって、必須の武器となるのが左ステップ中Ⓚ。上段とはいえ、かわし性能は文句なし、しかもモーション中に上段攻撃をかわす性質も持つ。

ヒット後は大きく有利になるので、⇖Ⓑや⇖Ⓚ、投げ、⇩Ⓐといった技で2択を迫るのが基本だ。また、ガードされた場合も不利は小さい上、相手はしゃがみ状態になる。⇨ⒶⒶⒶや⇖Ⓚなどの出の早い技、あるいは再度左ステップ中Ⓑや^{A}Ⓑ、横移動などの選択肢を選んでいこう。


とりあえず、的な使い方をしても十分強い。かわし性能の高さは本物だ。

Point 大ダメージはⒶⒶⒷとインパクト

基本の連携が刻み系の技を中心に構成されるため、それだけではダメージ効率にやや難がある、というのが正直なところ。それを解消するのが、ⒶⒶⒷのカウンター狙いと、インパクト後の選択肢だ。

ⒶⒶⒷは、距離が離れるような技のあとに相手の前進に合わせるのが理想的な使い方。⇖Ⓚ後などがいい例で、ガードされていてもあえて狙う、ぐらいの気持ちで構わない。カウンターの有無はしっかり確認し、カウンター以外ならⒶⒶで止めておく。

インパクト後は、⇖Ⓑからの空中コンボを盾に、返しのインパクトを読んでの⇦Ⓐ+ⒷⒷで一発を狙う。⇦Ⓐ+Ⓑは、必ず相手に接近してから出すように癖つけておこう。


⇦Ⓐ+ⒷⒷは接近してから出すこと。その場からではつながりにくい。

単純2択の上にあるものは… ソンミナ





●総評

強力な中段攻撃と下段攻撃がはっきりしすぎているためか、"単純な強さ"を持つというイメージも強い。しかし、すべてに対応するためには、さらに一歩上を目指す必要があることも事実だ。

中距離技の性能を知る

中～近距離でオールラウンドに闘えるということは、ソンミナの長所のひとつといえる。近距離での2択を生かすことばかりに目を置かず、リーチの長い技もしっかり有効活用することをまず第1に考えていこう。

中間距離で使いやすい技の中でも、⇖Ⓐの性能の高さが特に目立つ。上段攻撃をかわす性質が強く、横幅、リーチともに問題ない。ラウンドスタート位置程度の距離では、まずこの技を意識しよう。

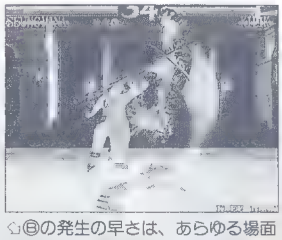
もう少し近い距離では、⇧Ⓐ+Ⓑが強力だ。こちらは完全に上段無敵の判定になっており、マキシの⇦ⒷⒷⓀなど、上段への派生を持つ連携への割り込みにも利用価値が高い。


中段横斬りという良質の技で、かつ上段攻撃に強いという特典もつく。

初心忘るべからず

ソンミナの近距離戦を支えているのは、何といっても⇖Ⓑと⇩Ⓐ、⇖ⓀⓀの2択だ。特に⇖Ⓑは浮かし技としては飛び抜けた発生の早さを持っており、相手の連携への割り込みにも使えるというスグレモノだ。ほかの技を有効に使いつつも、中心は常にここに据えておくことをお薦めする。

また、⇖Ⓑと⇖ⓀⓀはどちらもダウン状態の相手にヒットするため、起き攻めにも使いやすい。近距離でダウンを奪ったときには、臆することなくこの2択を迫っていこう。

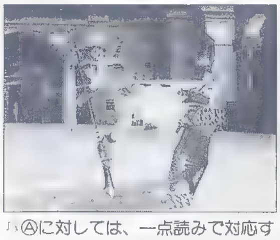

⇖Ⓑの発生の早さは、あらゆる場面で重宝する。割り込みにも最適だ。

Point ⇩Ⓐ対策を立てておく

接近戦においてソンミナの大敵となりうる存在、それは⇩Ⓐだ。発生が早いことはもちろん、接近戦においては横移動をも封じることができるというこの技に苦労させられることは実際多い。

このような場面で活用したいのが、ソンミナ独特の空中判定を持つ技。Ⓐ+Ⓚや⇘➡ⓀⓀⓀがその代表例で、⇨➡ⓀⓀⓀはダメージ重視、Ⓐ+Kは横移動にも対応できる汎用性の高い技となっている。

使いどころの典型例は、Ⓐヒット後。しゃがみ状態に⇩なることに注意し、⇘にレバーを1回入れ、立ち状態を作ってから前述の技につなぐ。最初はコマンド入力に少々戸惑うかもしれないが、ぜひともマスターしてほしい。


⇩Ⓐに対しては、一点読みで対応する。Ⓐ+Ⓚなら、汎用性も高い。

緻密な連携を再考する



ナイトメア＆ジークフリード



●総評

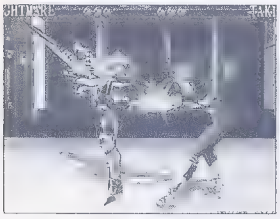
リーチの長さという最大の武器を持ちながらも、確立されつつある対応策に苦戦するナイトメア＆ジークフリード。近距離戦の再考と構えからの多彩な選択肢で、堅い守りを打ち砕く！

近距離戦の工夫

まず最初につまずくのが、素早いキャラクターに押し込まれた場合。無理に大技を出そうとしても止められるばかりで、いつまでも相手の攻めターンが続くことになる。

そこで、状況によっては⇧Ⓚや⇦Ⓑといった発生の早い刻み技を使う必要がある。どちらも派生技を持ち、かつヒット後は有利。特に⇦Ⓑ後は相手との距離が近く、投げを絡めた2択が強力だ。

これらに横移動や、ガードさせて有利な状況を作れるⒶ＋Ⓚ（およびそこからの派生技）、上段攻撃に対して強い⇨➡Ⓚ、近距離なら横移動に対して完全対応できる⇨Ⓐを交えれば、近距離で有効な連携を組み立てることもできる。



大技ばかりに頼らず、発生の早い近距離技もきっちり使いこなそう。

ガードを崩すための行動

現時点でナイトメア対策の核となっているのは、的確なガードの使い分け。つまり、この堅いガードを崩すことこそ、最大の課題となるわけだ。

ひとつの方法論は、投げの活用。抜けられることも多いが、所詮確率は2分の1。立ちガード重視の相手には積極的に投げを狙っていきたい。

そして、もうひとつはガードさせて有利になる技を使うこと。⇧Ⓐの最大ためやⒶⒼⒶ、Ⓐ＋Ⓚおよびⓐ＋ⓚⒶなどを武器に、その後の2択でダメージを稼いでいこう。

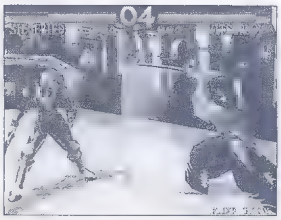


8WAY-RUN対策にもなるⒶⒼⒶ。ガードされても攻めが持続する。

Point デキスターホールドに勝機をみる

さらに一歩上を目指すために活用したいのは、3種の構えのうちのひとつとなるデキスターホールドだ。構えるモーション自体が少し後ろに下がる性質を持つことを利用し、中間距離でいきなり構えに移行してみよう。構え後は、中段でリーチ、攻撃範囲ともに優れるBⒶ、派生技も存在する下段攻撃のⒶで2択を迫る。

また、❹を使ったデキスターホールドへの移行も活用したい。⇨➡Ⓚや⇦ⒷⒷヒット後など、Ⓐがぎりぎりとどくような間合いでこれを使い、相手が接近してくるようならⓀでカウンターを狙い、そうでないなら前述の2択へ。これらにⒶ⇩Ⓐなど Ⓐスタートの派生技を加えれば、かなりガードを揺さぶれるはずだ。



見切りにくい2択が迫れる有効な構え。モーションの特性にも注目。

その一瞬にすべてをかけろ!!



アイヴィー



●総評

8WAY-RUNに対して当たる技の少ないアイヴィーは、それをいかにして封じられるかが勝利へのカギ。また、数多くある刻み技を駆使し、機動力を生かした戦術が重要になってくる。

刻み技の重要性

特異な攻撃を多く持つアイヴィーではあるが、どの技も性能の悪さが目立ってしまう。また、⇧Ⓑや⇩Ⓐ＋Ⓑといったカウンターヒット大ダメージを見込める技も、相手が上級者になればなるほど当たらなくなる。その上で必要になってくる攻撃は、素早くかつ隙の少ない各種刻み技だ。それには⇩Ⓐや⇩Ⓚ、⇧Ⓚなどの基本技に加え、しゃがみから⬟Ⓑなども挙げられる。これらの技は当てれば有利な状況になるものばかり。また、ガードされても8WAY-RUNを織り交ぜることによって、相手は捉えにくくなる。

大ダメージを見込めない今、この刻み技を駆使した連携が重要になってくるのだ。



↙Ⓚは重要な技のひとつ。ヒット後にしゃがみからの技で攻められる。

大ダメージは集束される

だが、刻み技だけでは当然のことながらダメージ効率が悪く、カウンターヒットしにくい相手だとそれがさらに厳しくなる。そこで注目したいのが、ノーマルヒットで大ダメージを見込めるしゃがみから⬟Ⓑ。この技は密着状態で当てると相手を後方に浮かし、振り向き後の⇨❸⬆を決められる。密着具合を考慮すると

スライディング以外の下段の反撃には不向きだが、相手の上段をしゃがんだあとや、インパクトに対して使えばその効果を十分に発揮できる。



相手がインパクトを狙うポイントで、しゃがみから⬟Ⓑを決めにいく。

Point 8WAY-RUN対策に意外な技が…

レーダーチャートをみると分かるように、アイヴィーは8WAY-RUNに対して非常に弱い。唯一8WAY-RUN対策技とされてきた⇨➡Ⓐも、空振りする場面が多い。そんな中、8WAY-RUN対策の技として浮上してきたのが⇩⇧⇦Ⓑだ。軸をずらしながら攻撃するため立ち合いでの使用頻度も高く、前述の各種刻み技から出すことによって、有効な連携としても機能する。実際、攻撃発生は早くないのでガードされる可能性はあるが、確実に8WAY-RUNを捉えてくれる点が大きい。また、この技の2段目をガードさせていれば反撃を受けることがなく、ヒット時には若干ではあるが有利な状況に立てるのがうれしい。



Ⓑの汎用性は高い。8WAY-RUNへの対策はそのひとつだ。



次号より稼ぎ攻略開始!

RAYCRISIS



レイクライシス

今回は1P構成の「レイクライシス」ですが、次号より稼ぎ攻略が始まるのでご安心を!

担当:N.O&C・LAN

手軽に真のエンディング?

前号で隠しコマンドの存在が明らかとなったレイクライシス。これによって本来4回プレイしないと埋まらないはずのMAPが初めから選べたり、最終面到達時に侵食率が25%を切らないと出現しない真のボス「インフィニティー」を必ず出すことができるようになった。

MAPを初めから選べるということは、それだけでこのゲームの攻略が早く進むということを意味する。特にパターン性が重視される「レイシリーズ」ならこのことはなおさら重要で、今回の隠しコマンドが発覚してから、早速導入している人も多いだろう。

通常プレイではある程度稼がないと「インフィニティー」が出現しないために、これで物語の核心となる真のエンディングを、稼ぎの苦手な人でも自力で見ることができるようになったのは喜ばしいことといえる。

コマンドが及ぼす弊害

しかし、ここでちょっとした問題点が浮上してくる。MAPがある程度埋まっていて「ディスヒューマン」(通常最終面ボス)を何回か倒したことのある登録ファイルならいいが、新たに別の「新規ファイル」を登録して隠しコマンドを入力した場合は、難易度に変化が起こるのだ。

初期のプレイのことを覚えている人ならばわかると思うが、新規ファイルで数回プレイしただけの状態のときに出現する「ディスヒューマン」はあきらかに難易度が落ちている。MAPが全然埋まっていないときや、まだエンディングを見ていないときは、意図的にボスのランクが抑えられているのだ。

この事実と隠しコマンドを併用すると、ちょっとした裏技ができてしまう。まず正規の3号機出現(=真のエンディングをみる)となる「新規MAPを5回プレイしてステージ1にくる5種類のエリアを見る」という条件を満たしていないファイルを用意する。このファイルに隠しコマンドを入力すれば条件に関係なく「インフィニティー」を出すことができる。

実はこの状態の「インフィニティー」は、普通にプレイしていては見られないほど難易度が著しく落ちてしまうのだ。これは本来ありえない状態で「インフィニティー」を呼び出してしまうために起こる現象と思われる。

つまり、毎回新しいファイルを用意してからこれに隠しコマンドを入れてプレイすれば、最終ボス2面分が超簡単な難易度に落とせるのだ。

ここで「それなら、毎回新規ファイルでプレイすれば楽勝じゃん」と思うかもしれない。しかし、この方法を使うと新規に登録されるファイルが飛躍的に増えていくということを知ってほしい。**実はレイクライシスでは新規ファイルの登録限界は256枚までで、それ以降に登録された場合は古いファイルから順次削除される仕様になってるのだ。**

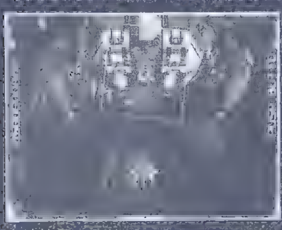
これが何を意味するかわかるだろうか? 店ごとに抱えるレイクライシスのプレイヤー数によって大きく左右されるが、新規ファイルが増えまくるということは、それだけ『はじめのほうに登録されたファイルが消されてしまう』という危険性をはらんでいるのだ。

もし「難易度が露骨に下がるから」という一種よこしまな考えから登録数が増えていき、まじめにプレイしていた人のデータが消去されてしまうということがあっては大いに問題である。

また、隠しコマンドを使用したプレイは「難度最強モード」選択時以外はスコアなどのデータに結果が反映されないようになっている。加えて、自力で見てこその真のエンディングを楽に見られてしまううえ、本来ならシリーズ中最強に近い強さを誇るボスのカリスマ的な難度を素通りして1コインクリアしてもなんの自慢にもならない。それこそ「真のクリア」とは言えないことを考える必要があるだろう。

結論として、新規+コマンドプレイは**「どうしても自分の目で真のエンディングが見たい」という人以外の乱用は避けてほしいところだ。**

シリーズの始まりであるレイフォースへとつながる真のエンディングだけに、自分の目で見たいという人は多いと思う。だが、3号機出現コマンド+新規ファイルの「裏技」を使ったプレイをし続けることは、ほかのプレイヤーに多大な影響を及ぼす危険があるということを心の片隅に置いてプレイしてもらいたい。



裏技使用で最終ボス2キャラの難度は劇的に下がる。しかし…。

仰天!16ロック!! ?千万点オーバー!

昼都市ステージの中ボス登場前あたりで、謎のミステリーボーナスがごくまれに入ることがあるという驚愕の事実が発覚。症例は「侵食率が一気に100%になった」や「侵食率が一瞬で0%になった」など複数報告されているが、いずれも侵食率の急激な変化に伴いスコアがものすごい勢いで回転するというもの。

気づくとスコアが4000万とか8000万をオーバーしており、一気にハイスコアを塗り替えたぜシャーーという ことになる。

このボーナスはWR-02Rでのみ起こるようだが、確実なやり方は謎に包まれている。前作から16ロック機と異名をともにするキャサ夫氏は「この爆発性の高いボーナスこそ、いいブセリ〜ダラ〜ン」とため息を漏らしている。

現在、WR-02Rにてスコア集計を続けるかどうかが議論の焦点になっているのだ。



ビデオ撮り快調! 待て!次号!!

2月28日号にて告知した「レイクライシスビデオプレゼント」に多数のご応募ありがとうございます。締め切り過ぎて久しい今になっていうのもなんですが、今回のビデオは密かにタイトーさんの協力を得て、非常に画質の鮮明なものに仕上がっております。撮影のほうも順調にスタートし、あとは抽選、そして発送を待つばかり! 楽しみだねコリャ、という状況ですね。

稼ぎ重視での「機体別通しプレイクリア」という内容に、アナタもきっとご満足いただけることでしょう。ロックオンパターンなどの参考にしてもらえればと思います。

WR-01Rのプレイヤーである津田沼の雄、グリズル団ってティアことKMT氏も、「こんにちは。俺のプレイを見てくれよエへがるる」と言っています。



撮りも無事終了! KMT氏もご満悦の表情だ。

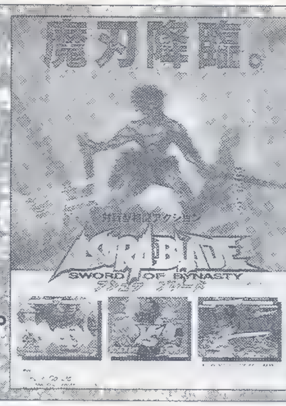
レイクライシスの記事はこれからもまだまだ続きます(予定は未定)。ひとつご声援のほど宜しくお願いします。

日報アシュラ

ASURA BLADE SWORD OF DYNASTY

みんなアシュブレやってるか!? 今回は皆のリクエストに応えて特別大増ページで(注：設定集のみ)おとどけ…したかった。

担当：劇団あしゅら



←今回はプレゼントもアリ!

連続技レセプション

やっぱアシュブレのキモっつったら連続技だべ?と答える中学女子の割合が7割をこえた今日、事態を重く見た日報アシュラでも連続技解析に踏み込んでみたものの、ペイジが、あ、ねいということで、とりあえず全キャラで応用できる基本的な連続技の作り方を解説してみます。

通常技でむっちり

アシュブレではタイミングよく「弱→中→強」とボタンを繋いでいくことにより、通常連続技が完成する。キャラによっては空中にいても弱→中と繋げられる場合もある。

基本的に、地上連続技の最後にキャンセルをかけて必殺技、もしくはマジックブレイクに繋げてウシャシャってのがアシュブレの醍醐味ですな。

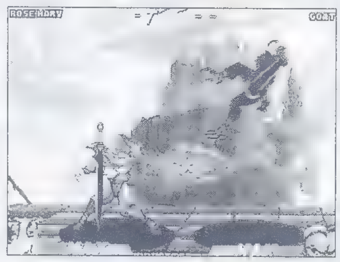
しかし、キャラによっては連続技の最後にあたる「立ち強」にキャンセルがかからなかったりするので、しゃがみ強に変えたりと調整が必要だ。

かっ飛びエイジ99

連続技には任意のボタン同時押しで出せる「吹っ飛ばし攻撃」も組み込むことができる。

前述の通常連続→必殺技よりも、弱→中→吹っ飛ばしの後に、空中の敵を必殺技・マジックブレイクで拾うほうがダメージ効率がいいぞ。

しかし、キャラによっては間合いが離れてしまい、通常技→吹っ飛ばしまで入らなかったり、しゃがみから繋がらなかったりするので、そこは君のコインで調べてみよう。



武器あり、武器なしともに、キャンセルがかかる通常技を探そう。まずは

アシュブレひとくちメモ

吹っ飛ばし攻撃で浮かせた相手は、再び吹っ飛ばし攻撃で浮かせ直すことが可能。

でも3回連続して「吹っ飛ばし攻撃」を当てても浮かせ直すことができないので、2回目の浮かしで、カッツリと決めてしまおう。



単発の吹っ飛ばしで拾い続けられるのは連続2回まで。でもね。

マジックゲージ入門

マジックゲージMAXまでの時間

ゲージ1ドット=30/60秒
1ブロック27ドット
ゲーム中タイマーは、通常1カウント=0.8秒

・ヤシャオウ MAX-3ブロック	充塡時間 50カウント
・ゴート MAX-2ブロック	充塡時間 33カウント
・ライトニング MAX-2.5ブロック	充塡時間 41カウント
・フーディー MAX-2ブロック	充塡時間 33カウント
・ザン-B MAX-1.5ブロック	充塡時間 25カウント
・ローズマリー MAX-2ブロック	充塡時間 33カウント
・アリス MAX-2.5ブロック	充塡時間 41カウント
・タロス MAX-2ブロック	充塡時間 33カウント
・カーフュー MAX-2ブロック	充塡時間 33カウント
・S・ガイスト MAX-3ブロック	充塡時間 50カウント

時間と共に溜まりゆくマジックゲージだが、「ああ〜あと残り時間24秒だけどゲージがフル充電されるまで待つか、それとも強化必殺で使ってしまおうかしらん」と、いつもいつも迷って困るでゴワス、とお悩みのアナタに朗報!

ゲージが充塡されるまでのタイム数を、世界に先駆けて今ここに中公開!これで勝負のかけ時を見失わずに済む!かもしれん。

夏休み特別大プレゼント!

フウキ商会のご好意により、なんとアシュブレチラシを40枚も戴いてしまった。

そこで!このチラシを10枚一組にして4名様にプレゼント!下敷きに挟んで学校でアピールするのはもちろん、近所のスーパーの掲示板に貼る、未入荷のゲーセンへのアピールに使うなど、このチラシを有効に使って君の地域でもアシュブレをブレイクさせよう!

でも、電柱や人の家の塀に勝手に貼ったりすると君の名前が交番でブレイクするハメになるから注意だ。

宛先は、101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社ゲーメスト編集部アシュブレ万歳係まで、ハガキで応募だ。締め切りは3月15日午後4時。消印有効。

本格演劇コラム第3回

ガラスのアシュブレ

原作：[illegible]

第10回全国ゲーム発表会。東京地区予選で同着となり、異例の2組通過となった劇団ジョジョーヌと劇団アシュブレ。この2組の対決は大きな話題を呼んでいた。

劇団ジョジョーヌの演技は完璧としか言いようが無かった。もう一人の天才少女、姫川亜弓の演技は真に迫っていたのである。そして、劇団アシュブレの出番が近づいていた…。

「淵影先生、大変!筐体が…」

「ひどい…レバーのボールが…ボタンも効かない!いったい誰がこんなことを…」

「劇団ジョジョーヌのハマ寺監督に決まってる!」

「これでは演技はできないわね…仕方ないわ、棄権しましょう」

「淵影先生!」

だれもが諦めかけたとき、まやの元にひとつの小包みが届いた。

「こんなときに誰から…!紫のハーネスの人!」

『[illegible]けはお困りのご様子なので、このコントロールボックスをお送りします。劇団アシュブレ演技を楽しみにしています。あなたのファンより』

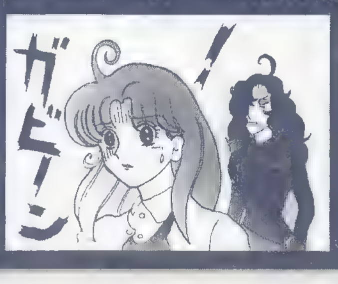
「これなら…これなら演技ができるわ!紫のハーネスの人、あなたはいったい…」

「まや、今のあなたならできるわ!そしてあの伝説の…ゴホッゴホッ!」

淵影の胸に激痛が走り、スローモーションで倒れこむ。倒れこんだ床には血溜まりが広がっていく…

「淵影先生!淵影先生っ!」

ついに倒れてしまった淵影!そして劇団アシュブレ、桃島まやの演技は!?…次号をお楽しみに。



郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
GAMEST 編集部 行
ゲーメスト3/30号アンケート

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　　　)	
都道府県　　市郡区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号	番号　　賞品
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは3月30日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト3/30号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□ 電話(　　　　　　)	
都道府県　　市郡区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。
複数同時に注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。
また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社に問い合わせてもらってください。

(キリトリ線)

ゲーメストムック注文書

書店TEL (　)	
書店FAX (　)	
部数	本
条件	買切
書名	回　巻
担当者	
定価	
注文日	月　日
株式会社 新声社	

ゲーメストコミック注文書

書店TEL (　)	
書店FAX (　)	
部数	本
条件	
書名	回　巻
担当者	
定価	
注文日	月　日
株式会社 新声社	

ゲーム名	
スコア	PTS. 　月　日 達成
面　数	難易度 残機設定
備　考（タイム・残機）	
ゲームセンター	名前
	電話
	住所
スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　印

（キリトリ線）

GAMEST ゲーメスト3/30号

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト3/30号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、150ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1999年3月30日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2:今号の特集記事［対戦キャラクターとは!?］の感想をお願いします。

3:今号の特集記事［NAOMIその現在と未来］の感想をお願いします。

4:今号の特集記事［春のプライズ大作戦］の感想をお願いします。

5:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。

6:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。

7:今熱中しているゲームは何ですか?

8:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

9:今号で役に立った記事と、その理由を教えてください。

10:今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

11:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を1つ教えてください。

12:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

13:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報や目次のゲーム用語へのリクエストなどもどーぞ。

（P.N.　　　　　　　　）

ご協力ありがとうございました

（キリトリ線）

ゲーメストムック注文書

貴店TEL（　）　
貴店FAX（　）

書名	冊数
D&D シャドーオーバーミスタラ No.34 本体価格 1,437円	冊
X-MEN vs. STREET FIGHTER 本体価格 1,437円	冊
リアルバウト餓狼伝説スペシャルグラフィカルマニュアル No 66 本体価格 951円	冊
雀々しましょ恋々しましょ 原画&設定資料集 No.70 本体価格 1,942円	冊
ゲーメストアイランド血風録イラストコンボ No.71 本体価格 980円	冊
ストリートファイターIII No.75 本体価格 1,350円	冊
月華の剣士 ～剣技総覧～ 本体価格 1,048円	冊
月華の剣士 ～剣技研鑽～ No.127 本体価格 1,380円	冊
ザ・ベストゲーム2 No.112 本体価格 1,980円	冊
電車でGO!2 高速編 No.140 本体価格 1,280円	冊
K.O.F'98 グラフィカルマニュアル No.150 本体価格 980円	冊
K.O.F'98 テクニカルマニュアル No.162 本体価格 1,480円	冊
吉崎観音 自選イラスト集 No 149 本体価格 1,980円	冊
桜瀬琥姫 自選イラスト集 No 152 本体価格 1,850円	冊
サイキックフォース2012 No.154 本体価格 1,380円	冊
影霊イラストレーションズ Pick Up In TUKASA JUN No.155 本体価格 1,780円	冊
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム No.157 本体価格 1,780円	冊
[illegible]シリーズコンプリートマニュアル No.145 本体価格 1,200円	冊
ストリートファイターZERO3 No.159 本体価格 1,480円	冊
幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～剣技総覧 No.178 本体価格 1,048円	冊
ゲーメストグラフィックス Vol.1 本体価格 1,200円	冊

注文日　月　日
株式会社 新声社

（キリトリ線）

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL（　）　
貴店FAX（　）

書名	冊数
ストリートファイターIII RYU-FINAL 天之巻 中平正彦 本体価格 580円	冊
ストリートファイターIII RYU-FINAL 地之巻 中平正彦 本体価格 580円	冊
さくらがんばる(1) 中平正彦 本体価格 534円	冊
さくらがんばる(2) 中平正彦 本体価格 550円	冊
ストリートファイターZERO(1) 中平正彦 本体価格 534円	冊
ストリートファイターZERO(2) 中平正彦 本体価格 534円	冊
速攻生徒会(1) 小川雅史 本体価格 485円	冊
速攻生徒会(2) 小川雅史 本体価格 505円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG(1) 鷹岬諒 本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG(2) 鷹岬諒 本体価格 540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG(3) 鷹岬諒 本体価格 540円	冊
アクアリウム 須藤真澄 本体価格 950円	冊
Gヒコロウのみんなはどう? Gヒコロウ 本体価格 780円	冊
三匹が行く! 坂本みのる 本体価格 880円	冊
おれさま!ギニャース!! すがわらくにゆき 本体価格 880円	冊
K.O.F コミックアンソロジー(1) 本体価格 780円	冊
K.O.F コミックアンソロジー(2) 本体価格 780円	冊
K.O.F コミックアンソロジー(3) 本体価格 880円	冊
K.O.F 京vs庵 炎の対決 4コマ 本体価格 590円	冊
K.O.F '98 4コマ決定版(1) 本体価格 590円	冊
K.O.F '98 4コマ決定版(2) 本体価格 590円	冊

注文日　月　日
株式会社 新声社

（キリトリ線）

INFORMATION

TOPICS
○エンターテインメントグッズストア
ショップリポート
○ヒューマンクリエイティブスクール
この春、2号館が完成！
○育成万歩計「てくてくエンジェルDue」
3月15日に発売！
○ダンスダンスレボリューション
全国大会、決勝はベルファーレにて！
○コナミメイツ　ジャパンコンテスト
インターネットにて開催中！

JOYPOLIS
○全国のジョイポリス
チャレンジ「パワーストーン」開催！

てあたりしだいゲームリスト
○2月以降の新作ゲーム
22タイトルを紹介!!

DISC BOX
今号のおすすめ
○グラディウスIV　復活
オリジナル・ゲーム・サントラ

○NEO・GEO DJ Station2
～B.O.F RETURNS～
○Wonder Network/private link
丹下桜
○トゥルーラブストーリー2
オリジナルサウンドトラック
○悠久幻想曲　ensemble
ドラマCD　Vol.2

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ3月31日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

スクープ!!

小林真文先生のアリカ求人広告マンガ「そんなんアリカ」が3月15日号より連載再開!!



育児に大忙し！小林真文先生の漫画が読めるのはゲーメストだけ！（某誌風）

第3部はどんな闘いが待っているのか？三原さんの陰謀とは？それとも単に4月に向けて求人？次号は絶対にチェックしよう！

TOPICS

ナムコニアンなキミもそうでないキミも

エンターテインメントグッズストアに急げ!!

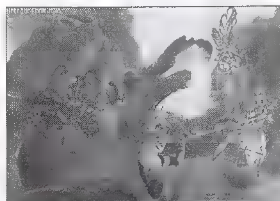
SHOP

ナムコが本格的なキャラクターグッズショップを全国に展開しているのをキミは知っているかな!?その名も「エンターテインメントグッズストア」だ。

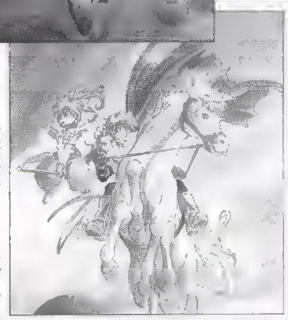
店内には、ところ狭しとナムコのキャラクターグッズがディスプレイされ、ナムコマニアなら「ここをオレの墓にしてくれ」と思ってしまうほどだ。いやさナムコマニアならずとも、ほかのキャラクターグッズとはひと味違う、ハイセンスな一品たちに、購買意欲をそそられること間違いなしってもんだ。「いや～っ!!ドレもステキすぎて決められねッス!!」というキミには、店長さんのオススメ「ピンズバッジ（￥600）」や「テイルズオブファンタジアポストカード」（￥150）がイイぞ。

オレ的には、グラフィック集団「Ｎｅｎｄｏ」デザインのハイセンスなＴシャツ（￥3500）が激オススメだ。

また、これらのアイテムの一部は、マルゲ屋でも取り扱っている。気になる人は、見に来てくれ!!　（スー）



キャラデザの藤島康介氏描き下ろしのポストカード。



ドレも超美麗なイラストばかり！各キャラクターのイラストもあるぞ。



ドルアーガピンズは一番の人気商品。レア度は高い。



これが渋谷店の入り口。オイラに取っちゃぁ宝の山だっ!!（ホントのお宝もアリ）



NendoグラフィックスデザインのTシャツ。往年のファンにはたまらない。

まってるよっ!!

ギャラクシップテンガロンハットをかぶったパックマンぬいぐるみ。猛者風にいうと、グルミソ関係も充実してっぺら～。



「テイルズ・オブ・ファンタジア」のポストカードを、10名様にプレゼント！欲しい人は、インフォメ「TOP」係まで応募してね。

エンターテインメントグッズストア

渋谷店	仙台店	梅田店
渋谷区宇田川町31-2	仙台市青葉区中央1-2-3	大阪市北区松原町4-12
INTI渋谷内	プリッズ仙台店内	プラボ梅田2号店内
TEL　03-5459-8106	TEL　022-713-1359	TEL　06-6362-1235

前作よりさらにパワーアップ
育成万歩計「てくてくエンジェルDue」登場！

REREASE

200万個の大ヒットとなった育成万歩計「てくてくエンジェル」の続編(?)「てくてくエンジェルDue」が、3月5日に発売される。

育成万歩計は、歩けば歩くほどキャラクターが成長し、ゲーム感覚でウォーキングができる携帯型育成ゲーム。「Due」になって前作の約80%の大きさになり、液晶も大きくなってより使いやすくなったぞ。また、水濡れに強くなっていたり、一日でキャラクターが成長する「おさんぽモード」が追加されていたりと、いろんな面で強化されているのだ。



©1997 1998 HUDSON SOFT

1に環境、2に環境!!
ヒューマンクリエイティブスクールに、この春2号館が！

SCHOOL

以前もこのコーナーで紹介した「ヒューマンクリエイティブスクール」に、この春、新校舎の2号館が完成することになった。2号館は地上3階、地下1階からなり、さらにJR吉祥寺駅から徒歩3分と、快適な交通環境が魅力だ。さらに、最新鋭の機材がこれでもかと充実している。有事の際にはロボットに変形するとも言われており（ウソ）、今後も目が離せない存在だ。


2号館所在地：武蔵野市吉祥寺本町2-17-12

全国47都道府県のダンサーが集結!!
「ダンスダンスレボリューション」全国大会、ついに決勝へ！

EVENT

全国の約1000店舗で白熱した予選大会が開催された「ダンスダンスレボリューション全国大会」の決勝大会が、3月25日、六本木ヴェルファーレでおこなわれるぞ！当日は一般入場無料という粋な計らいがなされているので、DDRっ子は行くしか!!当然、我々ゲーメストも取材に駆けつけるぞよ！

DANCE DANCE REVOLUTION
ZENKOKU-TAIKAI

日時：1999年3月25日　13:00～17:00
場所：ヴェルファーレ（六本木）
主催：コナミ株式会社
後援：東芝EMI

JOYPOLIS!
チャレンジ！「パワーストーン」

NAOMI基板による画像の美しさと自由度の高さでアーケードでも大人気の「パワーストーン」が、2月25日にドリームキャストで発売される！これを記念して、全国のジョイポリスで、お笑いタレントを招いたイベントが開催されるぞ。ジョイポリス内に隠されたキーワードを探して参加するスピードくじや、ゲストタレントのミニステージ、イベントオリジナルの「パワーストーンバージョン「プリント倶楽部」など、いろいろな趣向が目白押し！当然、ドリームキャスト版「パワーストーン」も無料でプレイできるから、ジョイポリスに行く価値大アリだ！


編集部でも「力石」の愛称で親しまれている。


坂道コロコロ

チャレンジ！JOYPOLIS パワーストーン

横浜ジョイポリス 045・623・1311 フォークダンスDE成子坂	3/6	福岡ジョイポリス 092・272・2248 つぶやきシロー
梅田ジョイポリス 06・6366・3647 坂道コロコロ	3/7	岡山ジョイポリス 086・232・8790 ゲストタレントなし

決めるのは君だ!!
コナミメイツ　ジャパンコンテスト開催！

CAMPAIGN

さて、上記ダンスダンスレボリューションをはじめとして、ビートマニア、ポップンミュージックなどで波に乗るコナミが、「コナミメイツ　ジャパンコンテスト」を開催することになった。選ばれたギャルたちは「コナミメイツ」として、インターネットラジオ「db-FM」のパーソナリティーや、キャンペーンなどで活躍するのだ。

3月8日までコナミホームページにて投票がおこなわれ、10名の女の子が選ばれる。選ばれたコナミメイツは、東京ゲームショウのコナミブースにてお披露目をするというから、君もお気に入りの女の子に投票して、会場まで合否を確かめに行ってみては？

なにはともあれ、下記のアドレスにアクセスしてみよう！！

KONAMI

http://www.konami.co.jp/kme/contest

てあたりしだい GAMELIST

teatari teatari teatari

手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

●AOUショー目前！他にもタイトルはあるのか？

タイトル	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
2月発売					
バストアムーブ	アトラス	音楽ゲーム	特殊	2月中旬	家庭用ソフトで40万本の大ヒット作を業務用ゲームに移植した対戦リズムアクション！
ギャルズパニックS2	カネコ	アクションパズル	8-2	2月23日	大人気のギャルズパニックシリーズの最新作スーパ　カネコダイヤルサービスで熱く遊べ
パイロットキッズ	彩京	シューティング	8-2	2月10日	隠し要素満載！詳しくはホームページhttp:/www.psikyo.co.jp/をご覧あそばせ！
ロジックプロアドベンチャー	アミューズワールド/テクモ	パズル	4-3	2月24日	ロジックパズルゲームの第3弾がTPSシステム第6弾として登場します!!よろしく！
パワーストーン	カプコン	対戦活劇	8-3	発売中	合言葉はPK同時押し！もし何か気になったら押せ！そして試せ！それが大事。
グラディウスIV	コナミ	シューティング	8-3	発売中	10年ぶりのシリーズ4作目。乞うご期待！
ガチャガチャンプ	コナミ	バラエティ	特殊	発売中	チャンプシリーズ最新作！
DDR　2ndMIX	コナミ	ダンス	特殊	発売中	早くも第2弾登場！
ギターフリークス	コナミ	リズムゲーム	特殊	2月	DJの次は9個ボタンのパーティーゲーム。その次はダンス。そしてギターへ。
ガンバァール	ナムコ	バラエティ	特殊	2月	ガンバレットから5年の月日が過ぎ、おもしろさ、楽しさがパワーアップしたよ！
3月以降発売					
500GP	ナムコ	ドライブ	特殊	3月頭	コース、マシンすべてが本物のオートバイレースを完全再現！攻略性あふれるゲームです。
恋愛クイズ ハイスクールエンジェル	ナムコ	クイズ	0-4	3月中旬	人気イラストレーター瘤岡俊之氏によるオリジナルキャラ登場のクイズゲーム!!
ファイナルハロン2	ナムコ	スポーツ	特殊	3月中旬	昨年大ヒットした競馬ゲームの続編機種。16頭立て最大8人通信。障害レースが楽しめる！
ことぶきグランプリ ～めざせ原チャリキング～	シスコエンタテイメント テクモ	レース	2-3	3月下旬	原チャリによるコミカルバイクレースゲームです。15種類のおじゃまアイテムが楽しい!!
線脳	カネコ	パズル	8-2	3月下旬	今世紀最後の落ちものパズル！つなげて消すルールはシンプルだが、深い楽しさ！
ストリート王決定戦!!	セガ	クイズ	0-3	3月末	大人気のアイテムなど8つのジャンルでストリート知識を競います。めざせストリート王！
人鳥流	日本システム	アクション	8-2	3月末	さて、このタイトルの読み方ですが「じんちょ～る」です。「～」がポイント。
アイドル雀士スーチーパイIII（仮）	ジャレコ	麻雀	麻雀	4月予定	話題のNAOMI基板で登場！画像のクオリティもアップして、ますます目が離せない！
発売日未定					
バトルバクレイド	エイティング	シューティング	8-3	未定	タイトル「バトルバクレイド」、期待を胸に只今出撃準備中！
五月陣戦3	セタ/ビスコ	将棋	8-2	未定	アレック64初の将棋、強力思考ルーチン搭載により本格的対局が楽しめます。
スーパーリアル麻雀VS	セタ/ビスコ	麻雀	麻雀	未定	登場キャラはPV～P7までの11人、対戦モードを搭載し、ひと味違ったリアル麻雀を演出。
バリアントシュバンツァー	セタ/ビスコ	シューティング	8-2	未定	

NEO・GEO DJ Station2
～B.O.F RETURNS～



SNKのゲームキャラクターがぜんぶ登場する歌とドラマのCD（笑いがメイン？）のシリーズの第5弾が発売される！今度のCDではなんと19人のキャラクター（声優陣は15名）も登場する！注目されるところはB.O.Fが再結成したこと！新曲あり、お笑いあり！オールカラーブック付き！

CD：PCCB-00361
価格：￥2940（税込み）
予約特典：スーパーピクチャーCD
ポニーキャニオン

3/3 発売

Wonder Network/private link
丹下桜



NHKのBS放送で放映されている超人気アニメ「カードキャプターさくら」で主役の木之本桜役を演じている丹下桜さんのニューシングルが発売！今回のCDには、丹下桜さんがパーソナリティのNACK5「Alice ON WONDER-NET」のオープニング＆エンディングが収録されている！

CD：KIDA-7652
価格：￥1020（税込み）
コナミ／キングレコード

3/5 発売

今号のおすすめ



グラディウスIV　復活
オリジナル・ゲーム・サントラ

コナミのシューティングといえば「グラディウス」！その最新作「グラディウスIV」が発売されたわけだが、その「グラディウスIV」のVGM集がいよいよ発売！今回のCDは、オリジナルのVGM全曲に加えて、サウンド開発者によるアレンジバージョンを2曲も収録している！また曲だけでなく、ゲームで使われている効果音もばっちり収録している！

CD：KICA-7947　価格：￥2243（税込み）
コナミ／キングレコード

3/5 発売

悠久幻想曲　ensemble
ドラマCD　Vol.2



汗と涙と友情の「悠久幻想曲」のドラマCDの第2弾が発売される！今回の中身は、ゲームでは描かれなかった部分をショートドラマとして収録！未放送分を含め、なんと7話のドラマを収録！マリアとモーリスの親子、ローレンシュタインでのシーラとハメットのお話も収録！

CD：PCCB-00362
価格：￥2940（税込み）
予約特典：スーパーピクチャーCD
サイトロン

3/3 発売

トゥルーラブストーリー2
オリジナルサウンドトラック



プレイステーションのソフトとして発売されて大ヒットをした恋愛シミュレーションゲーム「トゥルーラブストーリー2」のVGMを収録したCDが発売される！CD-ROM3枚というゲームで流れるVGMを今回は2枚のCDに収録！ゲームでは味わえないシーンも体験できる！

CD：FSCA-10075
価格：￥3568（税込み）
ファーストスマイルエンタテインメント

3/3 発売

GAMEST WWW

ゲーメスト インターネット ホームページ

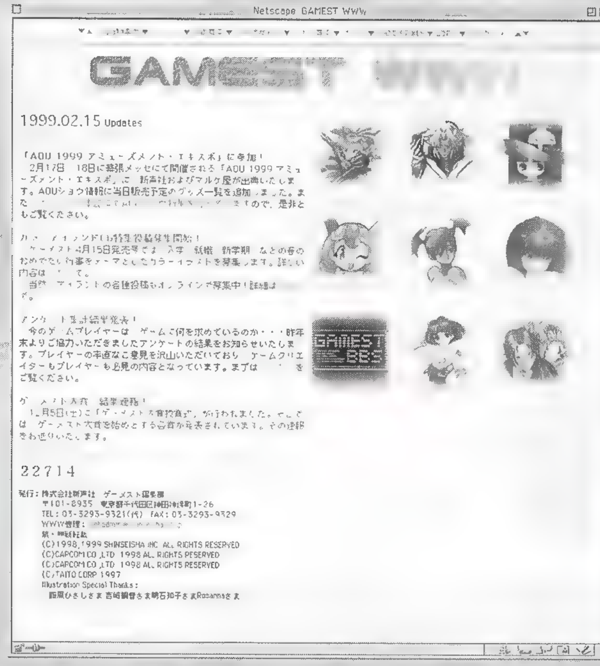
新声社が贈る読者のための オンラインインフォメーション

「GAMEST WWW」インターネットホームページでは新声社の最新刊行物、ゲーメストおよびマルゲ屋が出展するイベントなどの最新情報を掲載しています。

　また、全国のマルゲ屋各店からのイベントやサイン会スケジュールなど、さまざまなコンテンツも満載です。

　さらにゲーメスト誌面への読者投稿やイラストをEメールで随時受付中。

　さあ下のURLに今すぐアクセス！

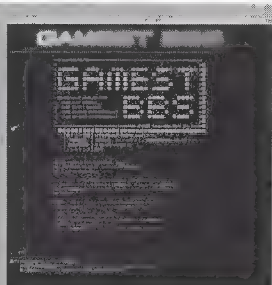


アクセスURL

http://www.shinseisha.co.jp/gamest/index.html

もうひとつの GAMEST BBS オンラインサービス

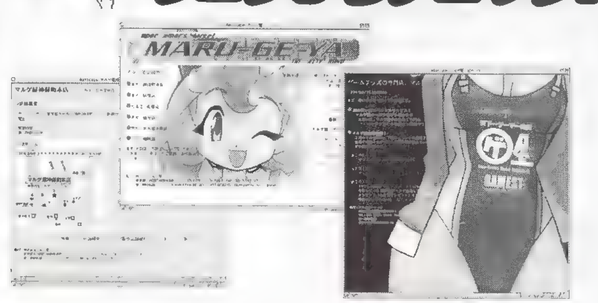
●アクセスナンバー
　TEL：03-3293-0170
●ゲストアクセスの方は、ログイン後の「User ID=」との問い掛けに「guest」と入力してください。
※また、入会申込はメインメニューから「a」を入力してください。



「GAMEST BBS」は新声社運営のBBSです。シンプルなテキストベースのBBSですが、インターネットにはない様々な情報を発信しています。まずはゲストアクセスで！

天下一ゲーマーの店
マルゲ屋

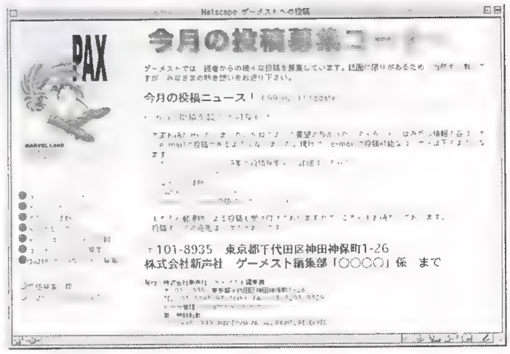
マルゲ屋の情報も ウェブからチェック！



　マルゲ屋コンテンツでは全国のマルゲ屋で行われるイベントからサイン会、そしてゲーム大会のエントリー時間まで詳細な情報が満載！また、全国各店舗ごとの所在マップも載っているから、マルゲ屋までのアクセスもグンと分かりやすくなりました。



ゲーメストアイランド&カラーアイランド オンライン投稿開始！



ついにアイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストなどをお待ちしております。

オンライン投稿はメールの本文、テキストの添付、どちらでも受け付けております。投稿する際は、以下に示します宛先コーナー名を文頭に記入してください。

●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村

また「はみだし情報」も大募集！読者の皆さんの素朴な疑問から、意見・要望まで可能なかぎり丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿して下さい。

そして、いわずと知れたカラーイラスト掲載コーナー。オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品をメールでドシドシと送って下さい。もちろんフロッピーディスクなどの郵送による投稿、CG以外の作品の投稿も大歓迎です。以下の投稿規定を良く読んでお送りください。たくさんの投稿をお待ちしております。

<CGデータ投稿規定　メール／郵送共通>

●未発表のカラーＣＧ作品を募集します。

●サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）

●色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、予めＣＭＹＫカラーで作成することをおすすめします。

●投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230BMのMO、CD-Rでも受け付けます。MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。

●ファイル形式はJPEG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、フォトショップデフォルト（.psd）、MAGのいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するのでご注意下さい。また圧縮する場合、LHA（.lzh）形式でお願いします。

詳しくは「GAMEST WWW」内のコンテンツをご覧下さい。

■Eメール投稿時の注意及び宛先

Eメールに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。テキストファイル名は「(あなたのペンネーム) .txt」でお願いします（例：ぎぃ.txt）。

圧縮する場合は画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

ファイルサイズの制限は特に設けませんがアップロード、ダウンロードの時間短縮及び確実性の向上のため、やはりできるだけフロッピーに収まる範囲内（圧縮後1MB前後）でお願いします。

ゲーメストアイランド宛のE-Mailアドレス
island@shinseisha.co.jp

はみだし情報宛のE-Mailアドレス
ps-post@shinseisha.co.jp

カラーアイランドのE-Mailアドレス
cg-post@shinseisha.co.jp

Column Courtyard コラムの中庭

西谷亮のAKIRAがんばる！

連載14回

業界のウワサ

こんにちわ、西谷です。

最近インフルエンザが猛威をふるってますね。皆さんも風邪にはくれぐれも注意してください。

注意してもなるときはなるものですが、ちょっとした予防が健康を保つ秘訣です。

さて、今回は禁断のネタ。業界のウワサについてお話しましょう。先に断っておきますが、ほんとに、あくまでもウワサの話であり、まったくの私の推測にもとづいて書いてますので、「ま」に受けないように。

●「ドラゴン」がタイトルにつくと売れる？

なんか昔はこんなことがまことしやかに言われてましたね。

でも確かに振り返ってみるとアレとか、コレとか結構売れていたような気がする…。

けど、タイトルだけでゲームが売れたら苦労ないって。もしほんとにそんなんだったら、「ドラゴンズドラゴン、──ドラゴンの一族──」ってタイトルつけちゃうぞ。

●剣を使うゲームは売れない？

何の根拠があってか分からないですが、よくこんなことも言われてますね。でも実際には、そんなに売れてないことないと思うんですけどね。

ただ理由として考えられそうなのが、武器を使って攻撃するということ。やっぱり直接に攻撃するより、武器などの間接的に攻撃する方が、力の伝わる感覚がワンクッション入ってしまうので、気持ちよさが半減することかな。

逆に武器を使った分、それを補ってあまりある、武器特有の効果なりゲーム性なりを出すことによって成功しているゲームもたくさんありますね。

●開発には霊が出ることが多い？

この手の話は実際によく聞きますね。だからホントです。私も何度か怪奇現象を体験したことがあります。なんなんでしょ？実は霊って、コンピュータとかのサイバーな空間が好きなんですかね？

霊が出るような安い場所を借りるから？

人間疲れたりしたときに、霊を感じやすくなったりするというから、原因はそれかな？この業界ほんとにしんどいし。

●仕事が尋常じゃなくきつい？

これホントです。

まぁ、どんな仕事でも楽な仕事というものはないですが、いくら書いても、直接話しても実際に体験してみないとその辛さは分かりません。

ゲームに対する情熱、やる気、知識、センス、などなど、必要なものはたくさんありますが、ものすごく忙しくても耐えられる精神力と、体力は絶対に必要ですね。

もっと書きたかったけどなんかすぐに終わっちゃいましたね。

さすがにここには書けないようなディープなネタも結構あったんですけど、さすがに良心がとがめてやめちゃいました。

でも、皆さんもいろいろと聞いたことがありませんか？怪しいウワサ。

質問の手紙でも出してもらえれば、「答えられる範囲で」そのうわさの真相をお答えします（編注：編集部宛で受け付けてマス）。

それではまた。



西谷 亮（にしたにあきら）

プロフィール
株式会社アリカ代表取締役。
長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

小さな森のないしょ話 小森まなみ

こんにちは♡ お元気ですか？



連載14回

『むちゅう。夢中がいっぱい』

重いきもち。

「まみちゃんはスゴイ！って言われるようにドーンといかなきゃ」って言われちゃった。

（ドーンってなあに？わかんない）

そう思って聞き返す。

「あのぉ、何がおっしゃりたいのかわかんないんですけれど…」

「例えばさあ、ン10万枚ＣＤが売れるとか。だよ」

（え？え？え？"ドーン"っていうのは、"ドーンって売れる"っていうこと？）

それじゃあ、わかんないはずだよね。そんなところの、ものさし持ってなかったもの。結局、その日は２時間近く"お言葉"をいただいてしまいましたが、「ハイ」と首をタテにふるほど納得したものが見えず、「何故ですか？」の繰り返し。さぞかし、かわいげのない女の子だったことでしょう。

誰のためにスゴイ、のか。
何のためにスゴイ、のか。

よくわからないのです。ましてや「そのため」に仕事をするなんて出来ないのです。たまに声優さんでも「有名になりたいからとりあえず、コレはこなしてる」という人もいて、そのことに否定も肯定もないけれど、自分はそれが出来ないのです。

バカで、不器用なんだなあ。
きっと。

有名になるためでも、売れるためでもなく。何故発信しているのか、というと、「伝えたいことがある」から。はじめに心ありき、じゃないと動けないんです。

ずっと続けてるラジオも、10枚創りあげたＣＤアルバムも（あ、おかげ様でアルバム「presage」は11月オリコン月間アニメチャート1位に輝きました。みんなのおかげです。どうもありがとう！…でも言われちゃう、この世界…（泣））、本も、エッセイもすべて"伝えたい"という思いから。

…なのに。なのに。

こんな夜は「それでいいんだよ」って言ってもらいたくて。でもそんな言葉は売ってないから、自分の手でアクションをおこしてみるんです。

深い山奥のような墨汁の香り…。目がさめるほど鮮やかな48色のパステル…。

夜が明けていくのを感じながら、"絵"と"書"にのめり込んでいく。夢中になってる。眠らないのに「夢の中」。夢中。

大好きなこと、いっぱいあるの。お料理の本も書いてみたいし、幼児向けの絵本も綴りたい。ガーデニングもこれからいい季節。もちろん、大切なラジオはいい放送を続けたい。21世紀に残して恥ずかしくない作品を生み出したい。

"ドーン"というものさしよりも、オフステージのふつうの人になってる時も、近所の子どもたちに慕われるお姉ちゃんでいたい…と、これじゃあ今の時代、ダメなのでしょうか。ね。

アナタハナゼ、オシゴトスルノデスカ？



プレサージュツアーファイナルの雪の北海道！超満員で大成功だったよ。来てくれたみんなありがとう

＜インフォメーション＞

そんなまみ姉が初めての個展を開く！

●日時：3月25日（木）～3月28日（日）
　14時～19時オープン（28日は18時まで）

●入場無料

●場所：西新宿ギャラリー（西新宿7-12-1）ＪＲ新宿駅西口徒歩3分。
　青梅街道沿いT-ZONEならび

●題して『小森まなみ"ことばの花束展"＆月島つぐ美"原画展"』内田康夫ミステリーシリーズで人気のマンガ家、月島先生とのジョイント。声優でもパーソナリティでもない初めての彼女の側面。4日間とも、本人も行くそうなので、春休みはの一んびり"絵"と"書"に触れるのもいいかもね。

Column:03

オッキーのゲーセンに行こう！ 其の14

置鮎龍太郎（おきあゆ　りょうたろう）声優。美形から三枚目ギャグキャラクターまで幅広い演技で多くの女性ファンをGET中。当コーナーにもサポーター有。

ちわ～～す！今年の冬もまた暖かいね。東京じゃまともな雪をまだ見てないな。ま、そんなこんなで今回もいってみよう!!

で今回、目に止まったのは『ガントレット・レジェンド』。「何か懐かしのトップビューアクションゲームがある」と思ったら、新作のこいつだった。～スクロールアクションといえば『ファイナルファイト』やら『キャプテンコマンドー』『天地を喰らう』などがありますよねぇ（まぁ、これも相当片寄ってるけど）。

で～～もぉ、俺が何といってもハマっていたのは『ゴールデンアックス』シリーズ。しかもメガドライブ版。何か泣けるでしょ…。メガドラ版ってところが特に！

初めてこのゲームをプレイしたのはサターンの発売直前くらいだったかな？時期が時期だけに凄い衝撃を受けたよ。「い、今時こんなゲームが…でも…おもしれぇ～～!!」

難しい操作コマンドも要らないし、気をつけるのは魔法の使いころと、敵をブッ倒すことのみ！しかもゲームが進むにつれて、出てくるその敵の数の多いこと、多いこと。だから難度が高いといえば高いんだよな。

そしてこれに、超～ハマる。

単純なゲームって本当に面白いんだってこのとき思ったよ。いやぁ～だから、サターンでこのシリーズが格闘ゲームになったときはショックだったな…。ぜひとも流行りのクラシックコレクションとして再販してほしいものだ。最近にしては話がまっとうに横道にそれちゃった（？）けど、この『ガントレット・レジェンド』にも『ゴールデンアックス』と同じ匂いを感じる。

ちゃんと3Dスクロールに（っていうのかな？）なってるし、画像もそれなりに美しい、今風のつくりになっている。しか～～～し!!キャラクター選択できるパーティのメンバーが戦士、アーチャー、僧侶、魔法使いの4人であること、そして敵キャラのゴチャゴチャと多いところは「アックス」血を十分に受け継いでいて素晴らしい（と勝手に決めつける）。

けれども、ちと難しいかもしれないので、初心者には2人協力プレイをお薦めしますヨ♪何はともあれ、ぜひプレイしてみるよろし！

ところでこのコラムで以前、紹介した『DDR』と『ジョジョの奇妙な冒険』がPSに移植されるらしいぞ。しかも『DDR』はフット用コントローラーも発売されるらしいし。キャ～キャ～～、いやまったく素晴らしい！発売を心待ちにしようっと！そして、このコーナーはもうすぐ…（SEガシャーン）。



カット：奥谷かひろ

Column & Illustration 連載第14回

庄司と加藤&後藤のあたまてらぴ～

加藤洋之＆後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。



そんなわけで今回は前回の続きでネタはゲームミュージュックなのだ。ゲームミュージックと言えば、昔『ゲーメスト』付録にあったゲームCD一覧に、僕が担当したCDが載っていなくて、すごく切ない思いをした記憶があるぞ。折角ライナーノートまで書いたのにぃ(;_;)/。

さてそのゲームミュージックなのだが、最近は基板に内蔵される音源も格段の進歩を遂げており、ちょっとしたシンセがまるごと中に収まっているも同然で、素人目には（いや、素人耳か）にはほとんどCDの音と区別がつかないほどだ。この技術の進歩があったからこそ最近ブームの音ゲーも生まれたのであろうなぁ。

しかしまぁ、技術が進歩すればしたで、忘れ去られていくものもある。最近はすっかり使われなくなってしまったけど、FM音源のあの独特の粘りのある音が好きだという人は僕以外にもいるんじゃないかな。特にコナミの『沙羅曼蛇』なんか非常に印象に残っている。理屈の上では現在主流のPCM音源でも同じ音は出せているはずなのだけど、どうにもなんか違うんだよねぇ。この辺の感覚って、大枚はたいて真空管アンプを個人輸入するオーディオマニアや、わざわざ昔のアナログシンセサイザーを使うアーティストなんかも感じていることなんだろう。

技術の進歩は悪くない。でもそれによって、ゲーム音楽の印象も普通のポップスや映画のBGMみたくなってしまったのは、僕としてはちょっと残念なのだ。そもそも僕はゲームの魅力の一つはキッチュ（まがいもの）感覚だと思っている。現実に似ているけど何か違う。そんな感覚のズレがゲームの楽しさの一つだと思う。だけど音楽は音源の発達により、グラフィックや操作感覚よりも一歩先に現実に近付いていってしまったような気がする。

そんな中でいい意味で昔ながらのキッチュ感覚を持っているのが、個人的にはタイトーのサウンドチーム『ZUNTATA』だと思っている。

これはタイトーのゲーム作りからしてそうだと思うのだけど、黎明期のゲームが持っていたキッチュさ、あるいは良い意味でのいかがわしさといってもいいものを、この会社自体が持っているように僕は思うのだ。『ZUNTATA』の楽曲も最新の基板の上に乗った、最新の音源で流れていることが多いけど、どこかにノイズやPSGを駆使して作り上げた、昔のゲームミュージュックのキッチュなメロディの残り香を感じるのである。

それは特に『ダライアス』シリーズ、『レイ』シリーズのダークな世界観を持った作品に色濃く感じるのは僕だけだろうか（お前だけだと言われたらどうしよう(^_^;)）。僕が聞いていた頃のテクノポップもまたキッチュ感覚にあふれるものだった。そんなこともあって僕なんかはYMOの正統な後継者は案外『ZUNTATA』ではないかと思うこともあるのだ。うん。

連載第4回目

三國満のARCADE心中

1P 00 HIGH SCORE 10000 2P 00

STAGE:04

MISSION 04：ギャラリーとスコアラー

楽しみにしていたグラディウスⅣが姿を見せ始めました。グラディウスファンの私としてはかなりやる気満々で臨んでいたのですが、忙しい状況に陥ってしまったために未だプレイできないで非常に悔しい思いをしているところです。ゲーセンを覗いてみるとやはりプレイ待ちの人とギャラリーで埋め尽くされていました。ビデオゲームに群がる光景はうれしい半面、プレイできない虚しさで複雑な気分です（わがまま）。そういえば、昔グラディウスⅢのときも同じようなことになっていて、お店で整理券をもらってプレイしたことがありましたね。

ギャラリーとスコアラーはゲーセンには欠かせない人種

アーケードゲームといえば、ゲームセンター。ゲームセンターといえばプレイヤーがゲームをプレイする場所。オペレーターとしてはお店にいるお客さんすべてがプレイしている状況が望ましいと思いますが、ひたすらプレイしているプレイヤーは少ないでしょう（スコア締め切り前の一部のスコアラーは除く）。お財布と相談しながら1コインにかけるプレイヤーも多いと思います。では逆に、ゲームをプレイしていないときは皆さんはどうしていますか？友達と話している人もいるでしょうが、大半の方は、人のプレイを見ていることが多いのではないでしょうか。つまり自分がギャラリーになっているということです。

入荷したばかりの新作をプレイしている人がいれば、まずはそのプレイぶりに注目し、自分の好きなゲームに対して上手そうなプレイヤーがいる場合は、その華麗なプレイぶりに目を奪われたり…と、ゲーセンにはプレイヤーだけでなく、ギャラリーも結構数多く存在しているんですよね。

かくいう私も、もっぱらギャラリー側にまわることが多いです。未だに私の手に負えない（というよりついていけてない）格闘ゲームの占める割合が多いということもありますが、余程のゲームでない限りスタートダッシュすることはないからです。まずはどんなゲームかを、他人のプレイを見てから判断するクセがありますしね。

また、プレイヤーのほうも、ギャラリーがいるからこそ燃えるものがあると思うんです。自分のうまいプレイを人に見られているという快感…これこそ家庭用ゲームでは味わえないゲーセンならではの感覚であり、ギャラリーという存在の重要性を如実に表していると思います。スコアラーという存在も、ギャラリー同様、ゲーセンにはなくてはならない存在だと思います。一般のプレイヤーとはプレイスタイルが異なりますが、すばらしいテクニックを見せてくれるその腕はとても参考になります。スコアラーが投入する額は一般プレイヤーと比較できないほど大きいので、一般のゲーマーにはそう簡単に真似できるとは思いませんが、やっぱりその素晴らしいテクニックを見るのは、自分のプレイに大いに役立つことと思います。ゲーセンがより一層盛り上がるためには、プレイヤーだけでなく、ギャラリー、スコアラーの存在が大きく貢献していることを、メーカー・オペレーターの方々には重々理解していただきたいところです。

●お気に入りのレゲーを紹介するコーナー
今回の動作チェック！「パックランド」1984年 ナムコ



ナムコ黄金時代の作品の1つ。ボタン3つ（左・ジャンプ・右）のシンプルな操作のなかに深いゲーム性があった。この頃のナムコキャラクターは未だ人気が強い。私もナムコグッズ買いあさりました。でもドルアーガの塔はいつも売り切れ（涙）。



三國　満（みくに　みつる）
アーケード業界の明日を見つめ続けるアーケードマニア。基板屋・ゲームセンターに勤めてきたノウハウをフルに生かせる場所を求めてさすらう。この号が出る頃にはゲーセンでは新作ラッシュになっている頃だと思うが、それと同時に姿を消してゆくゲームもある。これはっかりは仕方ないことだ。

連載第4回目

SEGA 名越稔洋のアナログスポット

いきなり話し変わって…

DAYTONA USAの開発話の続きをする予定でしたが、気が変わってしまいました。今回はスパイクアウトの話をしましょう。

スパイクアウトは4人同時プレイの協力型アクションゲームです。そもそもアクションゲームとひとくちに言っても、いろんなゲームがありますよね。俺の世代だと古くはディグダグとかスーパーマリオ、その後はカプコンさんに代表される一連の優れたアクションゲームの手本のようなゲームたちが思いつきます。

でもこうやって改めて思い起こしてみると、アクションゲームはやっぱりキャラが「ヒト型」というか「人間型」のモノが多い気がしますね。なんででしょう？他じゃダメなんでしょうか？例えば「イヌ型アクション」。世界初ですな。SELECT YOUR DOG!!というわけでキャラセレクトで柴犬やドーベルマンやチワワなどから犬を選びます。あなたはその犬になりきって、悪い犬狩りの窃盗団から仲間を救い出します。アイテムはもちろん骨。10本とるとパンチアップ!!体力がなくなってくると、ベロが出てきてシッポが落ちてきます。途中のイベントで恋あり、別れありの結構なロマンスストーリーだったりして。但し、アクションシーンはリアルにやりたいですな。かつての漫画「白い戦士ヤマト」ばりに“カハッ！”という擬音がばっちり当て込まれる感じがベストです。動物好き団体のクレームがかなり心配ですが、面白そうな気はします。あれ？スパイクアウトの話でしたね。すいません。つまり何が言いたいかというと、「ヒト型」をモチーフにする訳は、ヒト型には大きなメリットがあるからだと思います。

ではそのメリットとは？コスプレしやすいから？動物好き団体のクレームを避けられるから？何でしょう？そうです。自分自身（ゲームプレイヤ自身）が人間だからです。いわゆる感情移入の面で、人間というモチーフ以上に広く受け入れられるネタはありません。キャラクターが見たことない服を着ていたとしても、人間を超越した動作をしてもある程度人間の文化の中で作られた範疇を基にして盛り込まれた内容は、プレイヤーにとって伝わりやすく、ある意味安心して触ることが出来ます。

あるゲームで10メートルくらいの高さのビルをヒト型キャラが飛び越すシーンがあったとします。しかしそれを操作している現実の自分（人間）は走り高跳びの記録が100センチだとすると、ゲーム中のキャラクターは“超人的”な印象を受けます。同じヒト型でも自分にはビルを飛び越すことは出来ないからです。でもこのキャラクターがヒトでなく、鳥だったりすると話は違います。超人的動作というカッコイイ印象は消え「鳥は飛べて当たり前じゃん」という気持ちしか残らないでしょう。

それはまさに自分が人間だからという理由があるからです。ということはゲームを理解できる賢い犬がいたとして、さらにイヌにも出来るゲームインタフェイスがあったとして「バーチャファイター」とそのキャラクターをすべてイヌに変更した「バーチャドッグ」があれば、きっと「バーチャドッグ」にコインを入れるということです。ホントかなぁ？いつか実験してみたいですな。あれ、スパイクアウトの話でしたね。こんどこそ本当に……続く。



名越稔洋（なごしとしひろ）
株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。
デイトナUSAを筆頭にスカッドレース、スパイクアウトなどをプロデュースしてきた。

連載第4回目

キャサ夫のThe Arcade Gamerどんな感じ?

スコアラー=ゲームがうまい…のか?

俺の立場から見える一般人は、どうやら「スコアラー=ゲームがうまい」と、勝手に解釈している人が多いと思う。スコアラーは、一般人から見た場合、「スコアラー」という言葉そのものを知らない人にとっては、その行動が限りなく理解しがたいものになっているはず。かといって、スコアラーという言葉を知っている人もまた「スコアラーと言われている人たちは生れつきゲームがうまいんだ」なんて、かなり激しい思い込みをしている場合が多い。

確かにスコアラーと呼ばれているプレイヤーは、ゲームがうまい。でも、本当の意味は「スコアラー=努力する人」または「うまくなるまで練習する人」というのが正しい意味になるだろう。誰だって初めからどんなゲームでも、絶対にうまいわけではない。うまくなるまで練習を重ね、それが徐々に形になって、結果が出る。そして最終的に、1つのゲームを極めることができる。なんでもそうだと思うけど、頭で思っていてもなかなかできないことというのは非常に多い。

勉強にスポーツ、仕事にしろなんでも当てはまるはず。スコアラーと呼ばれている人たちは、それをゲームで実際に行動しているだけのことなのだ。だから凄さを感じるのかもしれないね。

ゲーム業界でのスコアラーという立場は、ある意味その行動から変人扱いされている部分が必ずあると思うが、実際には的が若干ずれているだけのことだと思ってもらいたい。つまり、ハイスコアに情熱をかけるのも、対戦で強くなるために力を注ぐのも、内容を考えれば同じことということだ。ただ、それを理解する人間、共感してくれる数がやはりたくさんの人たちが接する対戦のほうが多いために対戦は認められやすく(自己満足の世界に認めるもなにもないが)、スコアラーは非難されやすい。

しかし、ゲーセンで難しいシューティングなどをプレイしていると、もの凄いギャラリーが付いて、「おお!?」とか「スゲェ」なんて声も聞こえる。非難するわりには、凄いものを見ると正直になる人が多いのも、これまた不思議な事実。また、対戦を非難しているスコアラーも同じこと。対戦で強い人が何連勝もしていると「すげぇ」と思わず口にする。

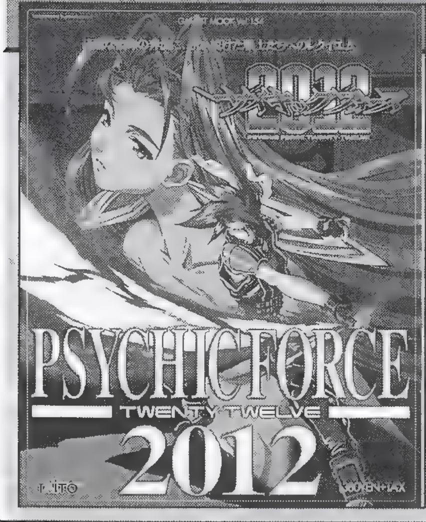
基本的にゲームがうまい人たちというのは、ものすごい数練習しているわけなんですよ。それが見えるか見えないかで、また評価も変わるが、練習しないでうまくなるということは、絶対にありえないこと。スコアラーもまったく同じなんです。

苦痛を感じてハイスコアを狙っているプレイヤーもいますが、それはごく少数。スコアラーは、みんな凄い剣幕でゲームしてるけど、一応楽しんで遊んでるんで、認めてやってください。

ひょっとすると、あなたも影で努力すればスコアラーの仲間入りかも!?

●キャサ夫(きゃさお)
VFエターナルバトル
アーケード部門バーチャファイター2優勝者
●VF3マキシマムバトル
オーバー20優勝者
ドライブからシューティングまで、生粋のハイスコアラーとしても有名。ハイスコア集計最終スコア取得ゲームは、アウトラン、スーパーハンオン、東亜プランSTG(1000万+α)、ワールドヒーローズ2(ジャンヌ、ドラゴン)と多岐に渡る。

かゆいところに手が届く！ゲーメストムック好評発売中！



GAMEST MOOK

サイキックフォース 2012

アーケード攻略本/ゲーメスト編
定価:本体1380円(税抜)

闇が裂け、空間がうなり、渾身のサイキックが炸裂する！DC版の発売も間近の「サイキックフォース2012」を一足先にアーケード版で大攻略！この一冊で前作から連綿と引き継がれるサイキックワールドを充分に楽しめます。これを読まずして、どうしてサイキッカーといえよう！



GAMEST MOOK

～幕末浪漫～月華の剣士 剣技総覧／剣技研鑽

アーケード攻略本/ゲーメスト編
剣技総覧/定価:1100円(税込)
剣技研鑽/定価:本体1380円(税抜)

この春PSに移植される「月華の剣士」を、ゲーメストがアーケード版で2冊に分けて徹底攻略。「剣技総覧」では各キャラの基本技と戦法を伝授する初心者編、「剣技研鑽」(写真)では対戦や各種能力値やデータを解析した上級者編。どちらも読み応え充分の自信作。ぜひご覧ください！



GAMEST MOOK

勇者シリーズ コンプリートマニュアル

ゲーメストワールド編/設定資料集　定価:本体2500円(税抜)

新声社初のアニメムックは「勇者シリーズ」！全8作品の各話を余すことなく収録した本書は正に永久保存版。特にエクスカイザーなどの初期作品は、ビデオの発売もなく、ここでしかもう見られません。表紙はあの大河原邦夫描き下ろしです！

勇者シリーズ収録作品　「勇者エクスカイザー」「太陽の勇者ファイバード」「伝説の勇者ダ・ガーン」「勇者特急マイトガイン」「勇者警察ジェイデッカー」「黄金勇者ゴルドラン」「勇者指令ダグオン」「勇者王ガオガイガー」

Let's Check It Now!

人気集中！好評既刊ムック

▶ストリートファイターIII
ストIIIの原点、ここに！その手で確かめてみろ！次世代の子よ!!
アーケードゲーム攻略／ゲーメスト（編）
定価:本体1350円（税抜）

▶電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
ゲーム背景から各機体攻略まで、完全掲載！描き下ろしCGは必見！
アーケードゲーム／ゲーメスト（編）
定価:本体1780円（税抜）

▶ソウルキャリバー スキルマニュアル
意外と敬遠されがちなこのゲーム。まずプレイ！おもしろいよ！
アーケードゲーム／ゲーメスト（編）
定価:本体1100円（税抜）

▶電車でGO!2　高速編
家庭用発売もあとわずか！現時点での最高ムックを自負!!
アーケードゲーム攻略／ゲーメスト（編）
定価:本体1280円（税抜）

▶コスプレしちゃえ！
お祭りは参加しなきゃソン。コスプレのノウハウ教えます！
ハウツー本／ゲーメスト（編）
定価:本体951円（税抜）

▶同人誌マニュアル
こんな詳しいマニュアル他にない！同人ライフの全てがわかります。
ハウツー本／ゲーメストワールド（編）
定価:本体980円（税抜）

▶同人誌マニュアル '99年度版
第2弾は実戦編！マンガの描き方、グッズ製作、ディスプレイなど。
ハウツー本／ゲーメストワールド（編）
定価:本体1100円（税抜）

▶ゲーメストグラフィックス
最新ゲームの資料満載！ここまで見せちゃってゴメンナサイ。
設定資料集／ゲーメスト（編）
定価:本体1200円（税抜）

▶ゲーメストワールドイラストギャラリー
セミプロが語る自己流イラストの書き方をアナタに伝授！
ハウツー本／ゲーメストワールド（編）
定価:1280円（税込）

▶吉崎観音 自選イラスト集 MINED
本誌メルティでおなじみ、吉崎観音 初のイラスト集。
画集／ゲーメストワールド（編）
定価:本体1980円（税抜）

▶桜瀬琥姫 自選イラスト集 Kaleido Scope
デビュー時のレアワークスから近作まで厳選収録！オススメです。
画集／ゲーメストワールド（編）
定価:本体1850円（税抜）

▶夏元雅人自選イラスト集 FIESTA
「KOF京」「ガンバード2」などのイラストを中心に収録。
画集／ゲーメストワールド（編）
定価:本体2000円（税抜）

品切れの場合は、お近くの書店にご注文下さい。

新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　GAMEST

みんなではなそ！

ゲーメスト増刊号

3月下旬発売予定

予価580円（税込）

ケータイおしゃれくらぶ（仮）

特集
☆気になるいまどきケータイ事情
渋谷・池袋徹底調査！
☆ケータイで恋をする！
☆ケータイ究極カスタマイズ！
☆ケータイ着こなし大研究！
☆ケータイの噂・ジンクス大発表！etc.





もっと²ケータイが楽しくなる本。
あなたのケータイライフに貢献しま〜す！

あの名曲をキミの携帯で鳴らそう！

ゲーメストムック

ゲームミュージック着メロマニアックス vol.1

あのゲームミュージックの名曲を着メロにできる！
現役ゲームミュージックコンポーザーがデータを作った、
こだわりの着メロ勢揃い！　100曲以上網羅！

3月下旬発売予定　本体予価 500円（税別）

新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329　GAMEST

値段はお電話でネ!

今月のおおっと！PCB&筐体

お気軽にお電話くださいネ!

今月のおおっと！PCB

SNK
バンガード
バトルフィールド
マッドクラッシャー

NTC
ポラックス

オルカ
スカイランサー

カネコ
富士山バスター

UPL
ムスタング
アクロバットミッション
タスクフォースハリヤー
宇宙戦艦ゴモラ
オメガファイター

彩京
戦国ブレード
ソルディバイド

センチュリー
プレアデス

セタ
メタフォックス

コナミ
進め対戦パズル玉
ゴルフィンググレイツ
ゼクセクス
スラムダンク
出たな!!ツインビー
パンクショット
コントラ
クイズ学問のススメ
ピットファイター
ジャイラス
新入社員トオル君
サプライズアタック
サーカスチャーリー
ツタンカーム
パロディウスだ!
クォース
アミダー
イーアルカンフー
タートルズ
ハイパーオリンピック
タイムパイロット
タイムパイロット'84

システムGX
極上パロディウス
沙羅曼陀2
対戦パズル玉
ときメモ対戦パズル玉
ツインビーヤッホー
サッカースーパースターズ

ナムコ
ローリングサンダー
ローリングサンダーII
バックランド
コズモギャングザパズル
クラックス
ニューマンアスレチックス
エクスバニア
ギャプラス
クイズ魔Q大冒険
スーパーワースタ'93
スーパーワールドコート
ドラゴンセイバー
ワースタ'92（ロム）
リブルラブル
ギャラガ
アサルト
エメラルディア
ソウルエッジver.II
子育てクイズ2

カプコン
ストIIダッシュターボ
クイズ殿様の野望2
マッスルボマー
ストライダー飛竜（新品）
ストリートファイターアルファ（海）
CPSII
サイバーボッツ
ヴァンパイア
ヴァンパイアハンター2
ヴァンパイアハンター
ヴァンパイアセイバー
X−MEN
ストリートファイターZERO
ストリートファイターZERO2
ストリートファイターII
スーパーストIIX
マーブルvsカプコン
マーブルvsストリートファイター
X−MENvsストリートファイター
バトルサーキット
ポケットファイター

MVSソフト
ザ・キングオブファイターズ '98
〃 '97
〃 '96
〃 '95
〃 '94
月華の剣士
クイズ迷探偵ネオ&ジオ
ビューポイント
ジョイジョイキッド
ブレイカーズ
ゴウカイザー
アンドロデュノス
他各種

コナミ
ドーミーシアター33

アイレム
マドンナ25

今月のおおっと！筐体

カプコン
キャプテンIV（2L12B）
Qグランダム

TAITO
カナリー25
イーグレット29（2L8B）

サンワイズ
ニューフォルム40

SNK
MVS33インチ4本用（PCB付）
スーパーネオキャンディ29
（中古・新品あり）
キャンディ26（2L12B）
MVS
MVS-U4（PCB付）

ジャレコ
ポニーマークIV29

あります。お問い合わせ下さいませ。

プリントシール機
プライズ機
ドライビングゲーム機
占い機
両替機

コントロールBOX中古
シグマAV5000&8000TB
スーパーベガ21
その他

ポップコーナー
スーパーリアル麻雀PVI 等身大ポップ
（ユカリ、真理、Christine）
バーチャ2パネルポップ

●リストご希望の方は切手3枚を同封してお申し込み下さい。
●買い取りもやっております。お問い合わせ下さい。

Σ-8000TURBO ¥15,800
PC、メガドライブ、スーファミサターン使用可（シグマ社製）

AV-6000（コントロールBOX） **¥26,000**
S端子、RGB入力可（シグマ社製）

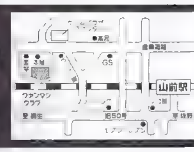
基板・筐体・大型筐体・コントロールBOX、販売・買取の親切なお店

Fantasy

(有)ファンタジークラブ

営業時間 AM10:00～PM7:00（第一・第三日曜は定休日）

〒326−0845 栃木県足利市大前町839−1
Tel.0284-62-6926／Fax.0284-62-7407
振込先：第一勧業銀行足利支店 （普）1488262
有限会社ファンタジークラブ 代表取締役 浅宮 隆一



●カプコン●	
ジョジョの奇妙な冒険	75k
ストリートファイターIII2nd	30k
ストリートファイターIII	19k
ウォーザード	19k
ストリートファイターEX2	45K
超鋼戦紀キカイオー	40K
マーヴルvsカプコン（ソフト）	40K
ストZERO3（ソフト）	40K
マーヴルvsストリートF（ソフト）	15K
X−MENvsストリートF（ソフト）	12K
CPIIマザー+ソフト	特価
CPIIマザーのみもあります	9K
19XX（ソフト）	25K
ストリートファイターEXプラス	26K
ストリートファイターEX	16K
私立ジャスティス学園	45K
カプコンスポーツクラブ（ソフト）	40K
スターグラディエイター	15K
スターグラディエイター2	50K
バトルサーキット（ソフト）	10K
ワンダー3	25K
ヴァンパイアセイバー（マザー付）	10K
ストIIダッシュターボ	9K
●SNK●	
MV4	16K
MV1F	15K
キングオブファイターズ98	30K
キングオブファイターズ97	10K
キングオブファイターズ96	1K
キングオブファイターズ95	3K
月華の剣士 第二幕	30K
月華の剣士	5K
メタルスラッグ	15K
リアルバウト餓狼伝説2	3K
マネーアイドルエクスチェンジャー	10K
わくわく7	7K
将棋の達人	25K
ティンクルスタースプライツ	15K
マジカルドロップ3	12K
パワースパイクII	3K

●その他●	
上海真的武勇	45K
子育てクイズマイエンジェル3	12K
ドリームフォース	28K
ときめき麻雀パラダイス（H付）	30K
スペースボンバーver.B	25K
STVマザー	30K
バーチャロン オラタン（新品）	
PCB2枚セット	199K
バーチャ3	23K
バーチャ3tb	35K
カネコスーパーノバシステム	17K
とべ!ポリスターズ	8K
長野オリンピック	5K
マイフェアレディー（ソフト新品）	10K
料理王（SSV）	25K
ステッガー1	12K
アシュラブレード	35K
ファイナルロマンス2	20K
ファイナルロマンスR（H付）	35K
銀玉勝負（P付）	15K
セクシーリアクション（P付）	20K
タンクフォースレジェンド（PCB）	45K
バスアングラー（P付）	48K
マジカルテトリスミッキー	35K
デッドオアアライブ++	45K
サイキックフォース2012	28K
カオスヒート（ロム）	10K
ソウルキャリバー	85K
スラムダンク	5K
戦神（シューティング）	38K
メジャータイトル2	15K
学園祭2	38K
エランドール（ソフト）	15K
スタースイープ	10K
スペースハリアー	48K
平安京エイリアン	98K
Bウイング	45K
バトルクライ（ボツゲー）	38K
TTアクロバット	120K
鉄拳2ver.B	20K

●買取も致します●

ゲームセンターをやめる方
一括にて引き取ります
20坪～150坪位まで

景品機も買います

ブラストシティ

ニューアストロシティ

両替機

ドライブ物

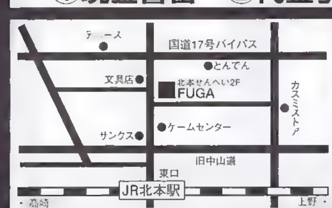
ガンゲーム

近くの方、見積もりに行きます

謎の基盤屋
FUGA フーガ

〒364 埼玉県北本市北本2-84-1 大史ビル2F
TEL.0485-93-6491

●通信販売のお支払い方法
①現金書留 ②代金引き替え



●営業時間
PM 1:00
～
PM 7:00
臨時休業あります

リポート25

リポーター:ギターフリークス琢郎

HYPER コナミ元気ロケ通信

ビーマニ、DDR大盛況のところに、今度はギタが弾けちゃうゲームが登場!その名も「ギターフリークス」。興味津々…。AOUショウでは他にも何か出そうだ?今後に期待!

チルコポルト前橋店オープン

群馬県に初のチルコポルトがオープンしました。場所は前橋市の国道17号沿い、サティの前って言ったら地元の人はわかるかな?(MAPを参照してね)お店の中をのぞいてみると、当然のようにコナミの最新機種が目白押し!ダンスダンスレボリューションやギターフリークスをはじめ、近隣では見られないほどの品揃え。おまけにビデオゲームやメダルゲームの量も充実していて、見てるだけでも飽きないほど。

ここで小松崎店長(25歳/明治大学卒)の一言。「ゲーム大会やイベントを頻繁に開催していくので、皆さんマメに足を運んでくださいね。近所の明和女子大の方、合コンしましょう。お待ちしています」と、なかなか期待できるコメントだ。さぁ、みんなもチルコポルト前橋店で楽しもうぜ~!!

●住所:群馬県前橋市国領町2-200-6
●電話番号:027-237-4234
●営業時間:午前10時~午前0時(年中無休)



前橋店では、この店員さんたちがいるぞ。何かあったら気軽に声をかけてくれ!

チルコポルト市原店営業してます

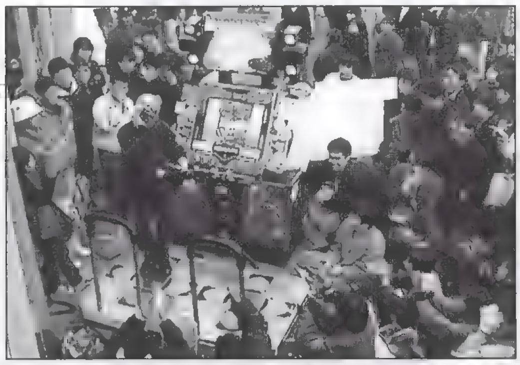
先月紹介したチルコポルト市原店は、1月23日にちゃんとオープンしました。証拠写真を掲載しておきます。



ほら、ちゃんとオープンしてるっス!開店祝いの花も見える。
これからガンガンイベントやるから、千葉県のみんな、遊びに来てね~ん。

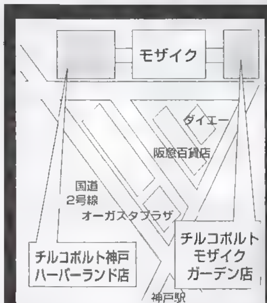
チルコポルト茶屋町店ビーマニシリーズ全開

チルコポルト茶屋町の玉川店長からお知らせです。「今回はギターフリークス



ビーマニに続いて盛り上がりをみせるDDR!新宿店に負けないほどのパワー全開の大会だ!!

元気ロケ全店MAP

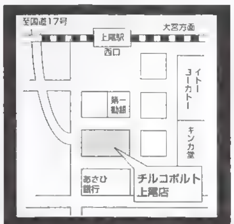


チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク内 TEL078-380-0744
営業時間10:00~23:00(年中無休)

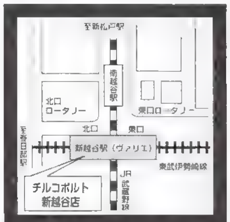
チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン遊園地内 TEL078-360-2477
営業時間11:00~22:00(年中無休)



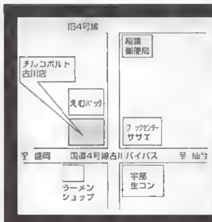
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10:00~24:00(年中無休)



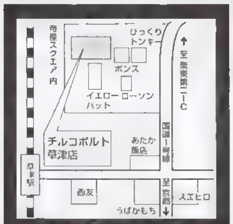
チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277
営業時間10:00~23:00(年中無休)



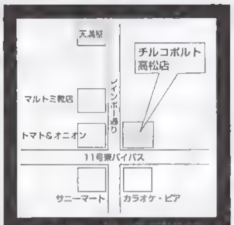
チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10:00~23:30(年中無休)



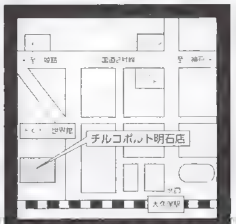
チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33(宇部生コン前)
TEL.0229-22-8677
営業時間10:00~24:00(年中無休)



チルコポルト草津店
滋賀県栗太郡栗東町小柿7-8-8
TEL.077-554-3457
営業時間10:00~24:00(年中無休)



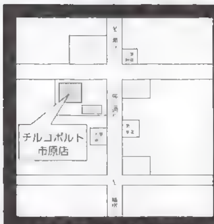
チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1(レインボー通り)
(1階ゲームフロア)TEL.087-869-2128
(2階ボウリングフロア)TEL.087-869-2111
営業時間10:00~24:00(年中無休)



チルコポルト明石店
兵庫県明石市大久保町福田205
TEL.078-936-2040
営業時間10:00~24:00(年中無休)



チルコポルト南津守店
大阪市大阪市西成区南津守6-192-1
TEL.06-4398-1234
営業時間10:00~24:00(年中無休)



チルコポルト市原店
千葉県千葉市辰巳台東1-1-1
リブレ辰巳台 TEL.0436-75-6789
営業時間10:00~24:00(年中無休)



チルコポルト前橋店
群馬県前橋市国領町2-200-6
TEL.027-237-4234
営業時間10:00~24:00(年中無休)

3月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
3/14　飛べ！DDR大会
3/21　回れ！DDR大会
3/28　ギターフリークス大会

【チルコポルト茶屋町店】
3/14　応援！●良さん！オラタン大会！
3/21　リターン！
　　　サイキックフォース2012大会
3/21　ボスさんカムバック！DDR2ND大会
　※マッキー牧野による、牧野のための
　　19××ハイスコアアタック

【チルコポルト明石店】
3/7　激！第3回ジョジョの奇妙な冒険大会
3/14　極！月華の剣士 第二幕大会
3/21　艶！ギターフリークス大会

【チルコポルト高松店】
3/6　グラディウス4～ハイローラー大会～
3/7　最後の月華の剣士 第二幕
3/13　DDR2ND <GROOVE.1>
3/14　パワーストーン大会
3/20　DDR2ND <GROOVE.2>
3/21　KOF'98大会
3/27　スト3 2ND.インパクト大会
3/28　KOF'98大会

【チルコポルト南津守店】
3/7　ゴゴゴゴゴ……！ジョジョ大会
3/14　「ホワイトデー？大丈夫！来年があるわ！」
　　　女同士でシール撮ったら粗品進呈
3/21　目指せ未来の18禁！
　　　小中学生限定ストラックアウト大会
3/22　もう戻れない！？DDR2ndMIX大会
3/31　貴方は私の青春そのもの
　　　卒業写真会in南津守

【チルコポルト和歌山店】
3/7　餓狼伝説 WILD ANBITION
　　　ALL和歌山トーナメント大会
3/14　KOF'98トーナメント大会
3/21　DDR2ndMIXランキング大会
3/28　ギターフリークスランキング大会

【チルコポルト上尾店】
3/3　ひな祭り女性ゲーマー歓迎キャンペーン
　　　当日は女性に限りDDR100円！
　　　プリクラも100円！
3/13　「オラタン」ニュータイプ強化訓練大会
3/14　ビートマニアコンプリートMIXライブ
3/28　DDR2nd大会
　※グラディウス4スコア集計開催中

【チルコポルト茂原店】
3/10～12　プリクラ野郎！大集合 パート1
3/15～21　メダルがずんどこウィ～ク！
3/24～26　プリクラ野郎！大集合 パート2
3/27　DDR2大会

【チルコポルト古川店】
3/7　グラディウス4スコアアタック大会
3/14　ギターフリークス大会
3/24　DDR2nd MIX大会
3/28　ビートマニアDX大会

【チルコポルト草津店】
3/7　ジョジョトーナメント（最終回）
　　　（17:00～）
3/14　DDR大会（18:00～）
3/21　グラディウス4スコアアタック（17:00～）
3/28　ビートマニアコンプリート大会
　　　（17:00～）

【AM3研通信】

■第1回■
DDR・DE・TANGOな野望（その4）

元ロケ読者のみなさんこんにちは、今回だけフクブチョウガ担当します。

この記事が出る頃はもうDDR2ndMIXも出回っているでしょうね。今回はDDR2ndMIXについてちょっと触れたいと思います。

DDRは開発中から「コレは受ける！」と思ったのですが、これ程までに皆さんに愛されるゲームになるとは予想してませんでした。

皆さんご存じのように、DDRは色々な遊びができることを意識して開発してます。テーマは「誰でもが仲良く楽しく色々な遊びができるゲーム」でしたからね。だから「制限は最小限！」だとか「2人で踊るときは、一方が上手ければゲームオーバーにならない！」だとか「ステップ踏みっぱなしでもOK」などの仕様が生まれたのですが、今のDDRになるまでには、激しいミーティング↓仕様が決まる↓激しいミーティングの繰り返しでした。

DDRは単純なゲームなんですが、だからこそ作るのが難しいんですよね。で、やはり2ndMIXでも激しく意見交換しましたよ。2ndMIXはどうあるべきか、どうすれば皆さんに喜んでもらえるのか？そればかり話し合いました。

そして今回開発者の出した一つの答えが、「何も引かない、今求められている物をプラスするだけ」というものです。この答えは反面、容量圧縮との戦いだったり、膨大なシーケンスの制作スケジュールとの戦いだったりするのですが、「マイナスすることは簡単だから決してしない」を目標に頑張りました。

そんなDDR2ndMIXだからこそ、多くの皆様に楽しんで貰いたいゲームです（ちょっと宣伝っぽいか……）。

コナミはスコア偏重主義なんて声も聞こえたりしますが、そんなことないです。今のところすべての人を公正に判断する要素が、スコアしか見つけられないからです。それでしか判断できないのはホント残念なんです。でもなー答えが見つけられない以上、仕方ないかな……。

いつか、パフォーマーを評価できる何かを考え出しちゃる!!

を無理矢理5台！BMDXを2台、茶屋町に入れたぜコンチクショー！関西一、いや日本一の音ゲー店舗！さらに突っ走ってます！もうライバルはチルコポルト新宿だけ!?いやーマジでたまらんすわー。見てよこの人だかり、大会時にコスプレなんて当たり前よん。遠征者もガンガンいるぐらい、近くに来たら、必ず寄ってみて!!というか、来てくれないとオレの首が飛びます。頼むよブラザー！んじゃまたね」

相変わらず店長はアホっぽいね。でもお店はすごいから是非みんな行ってみよう！

アクセス待ってるよ!!

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp

【チルコポルト新越谷店】
3/7　サイキックフォース2012
　　　フリープレイ大会
　　　ポップンミュージック大会
3/14　サイキックフォース2012大会
3/21　サイキックフォース2012
　　　ビートマニアコンプリート大会
3/22　DDR大会
3/28　サイキックフォース2012大会

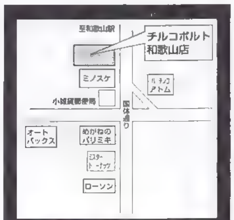
【チルコポルト市原店】
3/7　当然やります！「DDR2nd」大会
3/14　おめでとう店長。うれしハズカシ27歳
3/21　西武の松坂は茶玉店長に似ている。
　　　野球系熱いダンスなマニア大会

【チルコポルト新宿店】
3/7　月華の剣士 第二幕
　　　トーナメント大会（15：00～）
3/14　ホワイトデーだね……
　　　メモだまトーナメント大会（15：00～）
3/21　第1回ビートマニアライブin新宿
　　　（15：00～）
3/28　第6回DDRベストダンサー決定戦
　　　（15：00～）

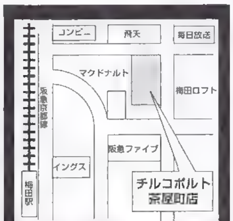
アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子やハードに詳しい人は大歓迎です!!

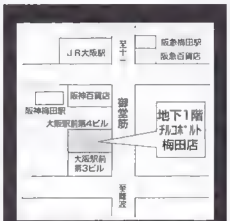
●資格　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●勤務地　各コナミ直営店（地図参照）
●待遇　交通費支給・制限貸与
●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせを お願い致します。



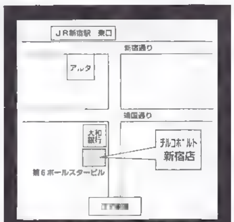
チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）



チルコポルト梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523 営業時間9：30～22：00（年末年始休）



チルコポルト新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390
営業時間11：00～23：30（年中無休）

凌破音

と書いてスタンドオンと読む。で、スタンドといえば「ジョジョ」でしょう(無理矢理)。

カプコンなんです!

第8回

ジョジョの奇妙な冒険

エントリーネーム	店舗NO.	スコア	使用キャラ
T.K.T	9	3134200	ポルナレフ
T.H	10	3001200	花京院
モモ	4	2753000	チャカ
ykk	5	2735000	花京院
T.Y	1	2335200	花京院
REN	22	2288900	承太郎
ニセみくにや	26	2242500	イギー
N.I	19	2212300	承太郎
関口芳徳	18	2087100	承太郎
H.I	6	2061800	アレッシー
OTI	15	1914100	ポルナレフ
Y.E	21	1856000	承太郎
EVE	28	1831200	イギー
とまれなるほどザワールド	3	1705500	承太郎
K.T	16	1701400	承太郎
CUREC-NET	7	1670300	承太郎
T.A	17	1563000	承太郎
E.A	24	1460100	承太郎
S.M	14	1250200	承太郎
アルティメット・C	25	1164800	承太郎
山森売拓	2	1147700	承太郎
CAP	20	1123000	承太郎
S.H	8	1100500	承太郎
PPA-5TAKU裏拳	27	1038900	アレッシー
CAP	29	1000300	花京院
AM	23	930000	承太郎
G.T.O	11	885560	承太郎
ブラックジャック	13	291900	承太郎
ドコサヘキサエンサン	12	223900	承太郎

オラオラオラオラ オラオラオラオラア!

というわけで、1カ月のごぶさたやったな。今回からは皆大好き『ジョジョの奇妙な冒険』の集計を開始や。

前回、ちょっと駆け足でスタートしたせいか、割とスコアの足並みも乱れとるようやな。ま、次回分からはもっと凌ぎをけずったチャレンジ様相を呈するやろ。

ところで、このゲームには特別に「これやったら得点倍増」というようなシステムはない。ひたすら多く技を当てていくことがスコアにつながるんや。スタンドモード時のほうが点数が高いので、できればCPU相手に、ボコボコ当てて、ガシガシ稼いでいってや。また、このゲーム自体CPU難度は高くないので、どんどん当てつつ、試合本数を多く稼げるよう工夫してみてや。

ボコボコ当てて…という理由からか、使用キャラが圧倒的に承太郎が多い。なんと62%もやで!ま、発売から約2カ月が経ついまでも、巷の対戦キャラは出荷当初と変わらず承太郎が多いしな。やっぱ格ゲーは、主人公が強さを見せてなんぼやろ。最近、デーボやイギー、チャカが繁殖してきたらしいが、ここではプラサカプコン相模原店のモモ君と、プラサカプコン野幌店のニセみくにや君しかおらへんな。

点数にばらつきがあるわりには、ビバ・サーカス船引店のTKT君が313万4200点で2分の1馬身(失敬)ほど先んじてる。でもな、隠れキャラも出そろってきたし(とはいえ若ジョセフはちとキツイか?)、上位も結構近いところにおるんで、実況しとるワイもこれからが楽しみやで。

まだまだ対戦台が多くてスコアアタック(や練習)もやりづらいやろが、参加店ではそんなこともないので、皆、キバってチャレンジしてや!

新勢力が台頭するのか? それとも…(第3回締め切り3月29日)

チャレンジハイスコア参加店

①メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
☎0724(39)8436

②マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
☎0565(88)8020

③メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
☎082(815)5363

④プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
☎0427(51)2177

⑤ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
☎0724(53)5689

⑥ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
☎0475(25)8428

⑦メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123
☎0567(67)3144

⑧ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩淵下18
☎0184(24)3615

⑨ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
☎0247(82)4524

⑩メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
☎0256(98)4582

⑪メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
☎0242(28)0192

⑫メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
☎0575(35)2677

⑬カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
☎0256(33)7879

⑭マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
☎0259(57)2717

⑮ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
☎0744(6)4605

⑯ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
☎0179(25)3486

⑰マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
☎0297(72)6054

⑱カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
☎0257(52)5017

⑲カプコサーカス新潟東店
新潟市大形本町1-1716-1
☎025(275)3777

⑳プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木1-24-1
☎0439(80)1840

㉑プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
☎0764(93)0111

㉒プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
☎0462(56)3644

㉓プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
☎06(615)6151

㉔プラサカプコンエアロプラザ店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
☎0724(56)8162

㉕プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
☎0765(23)1102

㉖プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
☎011(385)6781

㉗プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
☎0766(25)8226

㉘プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0100
☎0468(25)1471

㉙プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
☎0764(68)3067

担当：福田柵太郎＆Mio

アイランド



読者の暴走雑記コーナー・アイランドは、
第一に投稿者たちのハガキ、
そして第二にデザイナー様の尽力で成り立っている。
「ここはビームっぽく」、「もちっと山下少年物語な感じで」などの
火蜂より終わっティアな指定を形にしてくださるデザイナー女史に礼。
（だから皆もっとむちゃなネタもOKよ！Mio＆福田）

今月のいっぱつ!!

僕がオトナになった日

☆「はうぉなんじゃこりゃあ！」

ゲーセンに入るなり、オレはのけぞった。

ホラー系ガンシューの新作とカン違いしそうなデストロイな音楽が、レースゲームの筐体から響いているのである。

そして、デモ画面は輪をかけてバイオレンス！キャアア怖いいィ！

奴の名は「スリルドライブ」。デモからしてスリルである。そこいらの、肝っ玉がソーミクロな小僧っ子なら「夜怖くてトイレに行けない↓翌朝世界地図」の超基本コンボを布団に叩きこみ、母親に大目玉であろう。だがしかし！本日1月23日は、奇しくもオレの20歳の誕生日！某怖い映画続編の公開初日と重なり不凶ッツィア極まりないが、少なくとも形式上は、分別も良識もある大人の仲間入りであるッ！ちなみに「誕生日くらいゲーセン行かずに、誰かに祝ってもらいなはれ」とかいう類のツッコミは却下だ！オレは常にロンリーウルフモードであるからして、一人でも平気だもんねてンだ。文句のある奴ぁオレと友達になってくれ！（ワリと血の叫び）

ロンリーな独り言はさておき、コイン投入！わりかし車自体はマトモなようだ。オレ的にはタンクローリーとかバキュームカーを激希望なのだが、事故ったらタダでは済むまいて（特に後者）。というワケで、小回りがききそうなスポーツタイプをセレクティ！こいつでもって、オレが成人式の帰りにうかれて事故るそこいらの馬鹿ヤングとは根本的に違うことを、世間様に知らしめるッ！

「オオぅスタートォォああ怖いいい！」

マイカーが90キロオーバーでカッ飛び始めた！次々と車を追い抜き高速に入ると、今度はトラックどもが行く手を阻む！トンネルではライトもつけず、パトカーは150キロくらいで追ってくるし、遮断機はヘシ折る！信号は用をなさず、通行人は逃げまどう！そして、大人というより人としてのモラルが著しく損なわれていく中で巻き起こる、事故、事故、事故！まさに世紀末！つうかオレがヘタなのか？

そんな中、車道に人が！ウォォ止まれえぇェ！いや待て！タイムが少ない！それに車道にいやがるコイツが悪い！

なれば…いや、そりゃダメだべよ大人として！だけど！しかし！（この間0・3秒）すると、ジャス学ムックのあの一コマよろしく、何者かが頭の中に語りかける！

「小僧！正義とは何だ！」

正義…正義とは…！

「オレだぁぁぁあ!!」

…ほとんどの人は、1月23日は何ごともなく過ぎ去っていったことだろう。いや、たいへんなことがあった人もいるかもしれない。しかし、記念すべき20歳の誕生日を、自らの手で血に染めた馬鹿はオレしかいるまいて、ヒッヒッ悲。

最後に一言！

「無謀運転はダメ！ゼッタイ！」

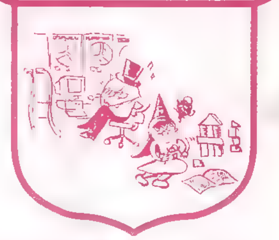
（山形県　黄昏の踊る溶断工　山下洋君㊀）

Ⓜ大人になるということは、理想を追うばかりじゃなく、不条理な現実も静かに受けとめることができるようになるということなのだよ…そう、「大人の事情」とはそういうもの！アンタもりっぱな大人の仲間入りさ！クックッ苦。



←（大阪府　千鳥足リヲンさん①）
Ⓜポップンの続編はまだか!?　AOUショーでは出展されるので、発売はあと少しだけ待て、ってとこですな。

議論の夕べ



「甘い」誘惑もっと見直してみませんか

☆いわゆるスウィートランドをはじめとする「お菓子用クレーン」で、納得のいかないことが2つあります。
❶たとえば、100円で3回でありながら、景品がすべて30円以下など、リスクとリターンの関係が対等以下の場合が多い。
❷景品のお菓子が、普通に売られているものである。
　①については店側の怠慢（もしかすると、射幸心の概念のせいもある？）としても、不思議なのは②です。UFOキャッチャー系の景品は、初期のアンパンマンの頃からずっと、すべて非売品でした。ならば、お菓子が非売品であってもよいのではないでしょうか。
　では、どのような景品がいいのか。答えは簡単、ゲームのキャラクターを使うのです。コナミならときメモ、セガならソニックや湯川常務（笑）などで、製菓メーカーと提携し、さらにポスターなどで非売品であることを強調します。高価そうなものから小さなキャンディなど、種類を豊富にそろえればウケもよいでしょうし、何よりCM効果が大きいと思います。
　しかし、これらは若年層にはアピールできても、インカムの期待できそうな中高年層へは難しいと考えられます。そこで同時に、ちょっと古風な駄菓子も景品として入れます。聞いた話では、大型スーパーの進出と、いわゆる駄菓子屋の激減により、中小菓子メーカーは経営が苦しいらしく、またわれわれも駄菓子の入手が非常に困難になりつつあります。しかし、ゲームセンターならば、都心のド真ん中や深夜でもOK。多少高くついても、懐かしさのあまりつい手を出す、ということもけっこうあるのではないでしょうか。
　また、お店にとって管理がたいへんならば、ある程度まとめて袋詰めにし、大型クレーン・プライズ系に入れるのもひとつの方法でしょう。アリやゴキブリにも安心だし、そのまま長期保存もできます。賞味期限が近づいたら、イベントやサービスで配れば客も喜ぶし、返品や不可燃ゴミの経費も不要です。
　ところで、最後に一言。現時点では、お店にとってのお菓子用クレーンの売り上げは、ほかのものと比べるとたいしたものではないでしょうし、正直私も、このアイデアを実施したところで、大幅増益になるとは思いません。ただお菓子は、そのほとんどが国産です。よって、需要が高まる＝国内産業発展であり、ほんの少しは景気がよくなる…かもしれません（？）。
（愛知県　スカタン1号君⑤）

Ⓜぬいぐるみなどよりも、食べられるお菓子のほうがいいと、こういったクレーンゲームをやったことのある人も多いと思う。そのとき、満足にゲットできた？　また、ほしいと思うお菓子はあったかな？　お菓子でないもの、たとえばぬいぐるみなどは、取りやすくしてくれている親切なお店も多いようだけど、お菓子ものの場合はどうなんでしょう？　スカタン1号君の意見のような感じで、お菓子系クレーンゲームが存在感のあるものになったら、ブームを作り出すと言われる女性（特に女子中高生！）も注目するかもね。
　クレーンゲームについて、こうしてほしいな、という意見などあったら、どんなことでもいいのでアイランドへ！　君の意見がこの業界を変えるかもしれないぞ。



⬆（ガニメデ慕情　みのや君②）
☆感覚的知覚、意識を消滅させること。近づく無が、電子空間での戦闘を可能にする。


⬅（大阪府　松沢ういろさん④）
☆振り向いた君の瞳に、暖かな春の光が輝いて。

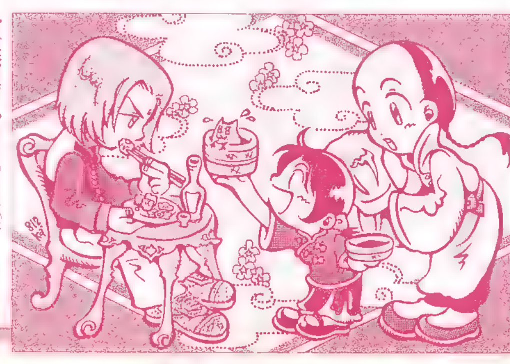


⬅（福岡県　にせ関西人君③）
☆何が大切なのか？　闘いに何を求めるのか？　闘う人の数だけ存在する自由な思い。

ザ・ドリームマッチ
カゲ清　主人公対決!!



➡（青森県　黒川春姫さん⑥）
Ⓜマイトの勝ちらしい。不幸度の高さも彼が上だしねぇ。社長ってソニアの能力も入手済みだし、やはりまさか…!?


➡（長野県　からさわさん⑤）
Ⓜ李料理長の中華料理は食べてみたいけど、変なもの混ぜそうな「うぇいとれす」あかりはちょっとカンベン！

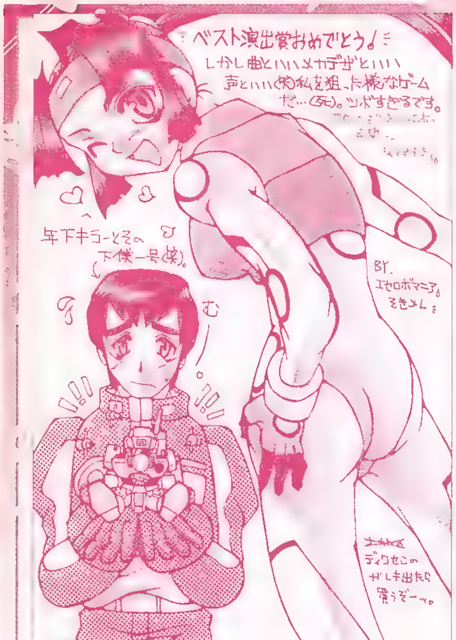
とある平和なゲーセンの午後、二人のコワい兄ちゃんたちが訪れた。一人はスキンヘッド、一人は髪を黄金色に染めている。筐体叩きまくりの鬼気迫る対戦格闘か？ビートマニアでヘッドバンキングか!? 人ならざる威圧感を撒き散らしながら彼らが歩を進めた先には…。

が、顔面取り込みゲーム「ガンメンウォーズ」!!!!

カメラの前でスキンヘッドは…ピノコのアッチョンブリケ！き、金髪さんは、お、親指をおしゃぶりぃ!!

そして戦争が始まった…。

（東京都　おしゃれ探偵覇亜怒組君㋒）



↑（大阪府　そきめれさん⑦）
福まさにエンスト知らずの演出だったぜ！

老いてはコウに従うべし

若かりし頃のジョセフ・ジョースターを使ってみての感想。技は原作で使っていたものでよかったが、やはりコスチュームが使い回しのグラフィックなのがまずいと思った。

（投げ技で「ノックしてもしもし」があればよかった）

（福島県　K.S君㋓）

福はっぴーるっぴーな台詞や技はよろピいんだけど…ボディの評価はイマイチのようだ。

『DDR』のマニアックモード（特にレベル7以上）はダンスというよりじだんだ踏んでる状態になってしまいます。ダンスっぽくプレイするにはどうすれば…。

（岐阜県　ジークフリート君㋔）

決「改造手術で足もう一本生やすってのはどうよ？」

福「機械化伯爵に機械の体をもらうのがベターと出ました」

トロピコン「杖だ杖！」

我らが居城ゲェームセンター

発見しました!! 私たち女ゲーマーが新しく入ったゲームを乱入されずにゆっくり練習できる所が!!

それはレンタルビデオ店のゲームコーナー!! 新作ゲームはすぐ入るしあまりプレイしてる人がいないし!! レンタルビデオ店で練習してゲーセンで対戦!!

そこまでするのか…!?

（長野県　ヒソチュウさん㋕）

福じつは使えるレンタルビデオ屋。会員でもないのについ寄ってしまうんですよね。

年も明け、センター試験も終わって、今までのウップンを晴らすとともに、二次試験への英気を養うためいざゲーセンへ！ところがそこに思わぬ落とし穴が！腕が落ちてるっ！

グハァ！たった2週間でこんなに衰えるとは！ゲーマーは1日にしてならず…。

（沖縄県　DSC君㋖）

福リハビリに精を出すのみ。DDR→怒首領蜂→アシュブレの1セットを一日千本こなすのはちょっとやりすぎだ。

今、近くのゲーセンがつぶれそうです。つぶさないために自分たちは何をすれば良いですか？

（長野県　タウリン2000mg君㋗）

そのゲーセンで遊びたおすのは必定の策として「入り口に3ツ星を張る！」「ゲーメストを置く！」などはどうだろう。

これを読んでいるすべての人に質問です。レーザーとビーム、どちらが好きですか？俺は圧倒的にレーザーが好きですが。あと、レーザーとビームの違いについて、誰か語ってください。

（茨木県　ミサイル大名君㋘）

福それでは、あなたはレーザー派？それともビーム派？

これぞ元祖10年前の格闘野郎

始業式の帰りに、俺は隣町のゲーセンに寄ることにした。D-Oで無駄ァといきますかと思いつつ階段を上がっていくと（2階にある）、出てきた学ランズが「ZEROと同じと思っちゃいけねえでゲスよ」「でも最初はああだったズラ」という会話をしていた。

「最初の…まさかっ！」

店内のレゲーコーナーに行ってみると、予想的中ポインゴ万歳であった。

「ここここれは、元祖で本家で初代で最初のスト1だ！」

そこにあったのは87年発売の初代ストリートファイターだった。さすがに6ボタンの通常筐体だったが。

喜び勇んでさっそくプレイ。最初に国籍選択。リュウかケンかということである。俺はやはりリュウ。コースは日本。最初の相手は坊主の激。リュウの顔もでる。…たしかに赤毛だ…おまけに濃い…。

んでラウンド開始したのだが、本気でビビッた。動きが堅い。いや堅いなんてモンじゃない。歩きに使われてるのは2パターンのみ。それも不自然。技もジャンプもそんなところ。出来の悪いパラパラマンガのようだ。おまけに声がうるさい。強攻撃でいちいち叫ぶ。まるで真吾だ。

気を取り直して波動拳に挑戦。なるほど出ない。丁寧に入力したら出たが、当たるとそのたびに画面にスローがかかり、LV3真空並みに体力を持っていく。たしかに凄い威力だ。でもインストの「超ウルトラ級」って形容はやめてほしい。

そんなこんなで勝ち進んでいったが、みんな濃い。バーディーなぞ別人だ。アメリカステージのマイクは、どう見てもバイソンにしか思えん。ボーナスステージの瓦割りは、成功時のリュウの表情と、立てた親指でリュウのイメージが少し崩れた。

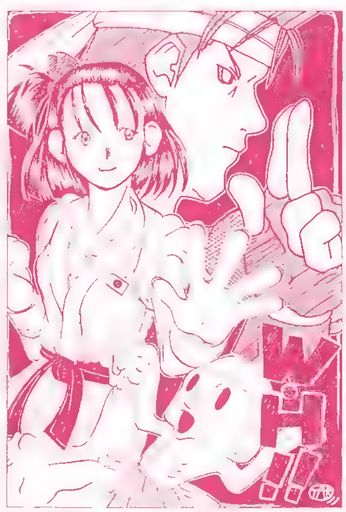
中国ステージのリーはうさん臭そうな中国人のくせに、暴走庵級に速い。結局端に追い込まれ負けてしまった。モータルコンバット並みに一瞬で死ねるゲームである。だが、波動拳連発でのゴリ押しで楽に進めることが判明。

そしてついにラストのタイステージ。これまた人相の変わったアドンに、波動拳をジャガーキック（？）でかわされ負けた。サガットは遠い…。なぜかコンティニュー画面で爆弾が出るんですけど…。

…今見ると、めちゃくちゃ濃いゲームである。ブレイカーズに対抗できるほど。時の流れというものを、ことごとく感じさせてもらえたゲームだった。

（神奈川県　齋藤秀和君㋙）

福そして今、3rdへ！



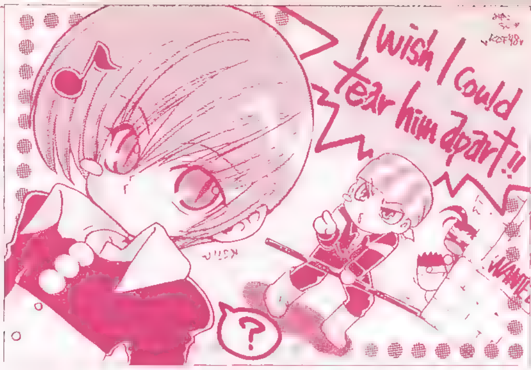
↑（大阪府　たけのこ星人君⑨）
☆英雄待ちの僕らの時代。



↑（東京都　TEM君⑧）
福どうなのでしょうかADKさん？

のんきな日常





⬆（富山県　都氏さとみさん⑩）
M人気投票で上位キープの庵、実はアイランドへはあまり送られてこな〜い。こっちにもハガキくれ！

♨今年の初夢は、有明の船の科学館でキース様とタ○タニック。…と思いきや、おかんに今までためた同人誌を見られたという、悲しい新年を迎えました。'99年がまぶしいです。（山梨県　うつーじんさんⓢ）

Mとゆーことは、見られて困る同人誌を持っているとゆーことだな！つーか、おかんて「何でも捨てる」という技を持つほか、「どう隠しても見つけ出す」というアビリティを持ってるよなあ。強敵。

♨ある日、ストEXを友人宅でやりまくった帰りに、自転車の前輪に足を引っかけてスカロダイブをやった僕は、スカロ何号でしょうか？（岡山県　さるきちGMT君Ⓛ）

Ⓜスカロ315号ということで。じゃなくて！危ないからみんなはまねしないでね〜。

♨雪国サイキッカーの使命。
●軒下のつららをひっこぬいてフリジットランス。
●新雪をふりまいてフリジットプリズン。
●フリジットシェル…は体に悪いのでやめときましょう（風邪ひくぞ）。
（長野県　Kさんⓢ）

Ⓜ冬特有の使命としては、暗所にて、体にたまった静電気を指先から放出させ、火花を確認するなど。また、エアコン嫌いサイキッカーは扇風機で部屋中の物を吹き飛ばし、いたずら好きサイキッカーは時計の電池をひっこぬいて時を止め、家族に恐れられる。ほかにも、こういったサイキッカーどもの使命が絶対用意されていないとかなんとか。

♨「ジャイアント」を「ジャンファイト」と読み間違えた自分（18歳女子）に明るい未来はくるのでしょうか。（埼玉県　笹波弥琴さんⓢ）

Mたしか、笹波さんは脱衣麻雀好きのはじける18歳…あ、今年の7の月は、ジャンファイターといっしょに恐怖の大王をやっつけてほしい。君ならできる気がする。たぶん。



➡（京都府　大山高嶺さん⑪）
☆なくしたものを取り戻すため、これ以上何も失わぬため、あなたは往かねばならない、強き心と共に。

♨'99年はこんなゲームが出るに違いない。
KOF'99：藤堂竜白復活。しかし誰も使わない。…ありがち度80％
サイキックフォース1999：レバーのかわりにスプーンがついている。先に曲げたほうが勝ち。…ハンドパワー度50％
ストライカーズ1999：今度の敵は恐怖の大王だ。クリアできないとノストラダムスに笑われる。…人類の明日はどっちだ度70％
バンクパニック'99：倒産しかけの銀行をたて直せ。公的資金をブチ込めばOK。…政府なんとかしろ度90％
ミサイルコマンド'99：北○鮮が撃ったミサイルを撃ち落とせ！…外交問題度120％
（京都府　D・D君㊇）

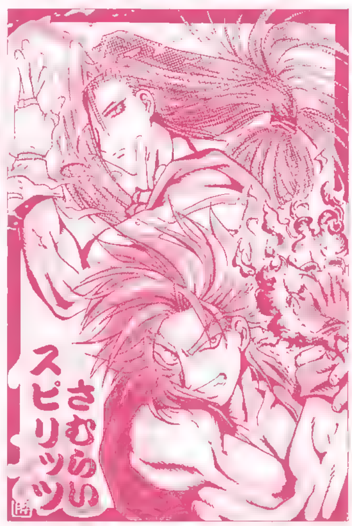
Mサイキックフォース1999って、ゲーセンでやる必要があるのか!?しかも、スプーンをいちいち取り替える店員さんはたいへんそう。ミサイルコマンド'99は…いいんですかね〜とか言いつつやりそう。

＜設問＞

通信戦闘ゲーム「スパイクアウト」に途中参加する際における適切なかけ声を、次の中から選べ。（15点）

イ.「あ、あのう、参加してもよろしいですか？」
ロ.「ピンチか？まかせろ！」（照れ隠し）
ハ.「救急箱は…救急箱は全部わしのモンじゃあああ!!」（やめましょう
ニ.「リンタか…好きっ！」
ホ.「チ　チ　…それじゃあ日本じゃ2番目だ…」
ヘ.「あら　？ハーチャとまちがっちゃったーっ！」
ト.「拙者も助太刀いたす」
チ.「俺を雇わねえか？」
リ.「ヘッヘェ〜若いぜ兄ちゃんヨォ。長生きしようぜ長生きなヨォ。よっこらせ、…ビートビートチャージビートジャンプビートシフトダッシュチャージビート…」
…[illegible]は…ちょっと困るよネ。（広島県　菅原敬君㊇）

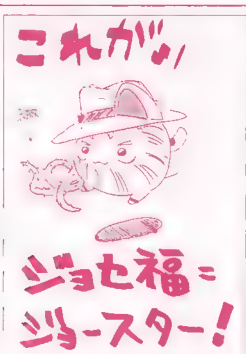
M「ロ」以降のこと言ってくる人って、スッゲー仲良くなれるタイプか、絶対仲良くなりたくないタイプのどっちかだと思う…。



➡（福岡県　服部膵蔵さん⑫）
M餓狼WAの発売で、サムスピは影が薄くなったか!?と思いきや、イラストは多く届いてるぞ。これからも大歓迎。



➡（神奈川県　きしちさん⑬）
Mレディエロス村向きですか。私はヴァニラ氏の胸板などを推したいぞ。
福セクシーコマンド！…。



⬅（大阪府　花谷秋美さん⑯）
福告知！次号すくすく犬福が帰ってくるぞ！餌の効能から犬福対戦ダイヤグラム、果てはマザー犬福牧場など豪華犬福づくしの3P.だ。見てね。

暴満館



MAKE IT ベター!



c 高森朝雄・ちばてつや

パワーストーン・あやめ オフィシャルストーリーより「南蛮渡来の絵地図に書かれた「力石」を探しに旅に出る」

そうかい、あやめさん。そんなに「彼」に会いたいんだね。地図に載ってるってのは知らなかったけど。なんせ「彼」は某大学に胸像が建ったほどの英雄。気持ちはわかるよ。でもね、あやめさん。会ってどうする気だい?まさかリングファイトでもしようっていうのかい?あの、あのジョーをもKOしたかみそりアッパーをくらって命の保証はないよ。リングはパワーストーンのフィールドみたいに広くないし、ガードできないだろ。

でもまあ、それはそれで幸せかもね。

それじゃあ、あやめさん。がんばってね。

(兵庫県　夢遊人君(ち))

福うわそ!めっちゃベタ。

最近、「自社のキャラクターで夢の対決」というのが流行しているみたいですが、かのテクノスジャパンが健在なら「くにおくんVSダブルドラゴン(+コンバットトライブス)」てのも見られたのかな。残念。

(京都府　NBG君(つ))

福それは名案、と言いたいところだが、コンバットトライブスどもはコイン投入でライフ回復しやがるから無敵れす。がっかり。

アンケートでその理由を教えてください。と言われても…。

理由なき理由もある。

(東京都　Z-80君(て))

福仕方ないな。

ザ・ハウス・オブ・デッド2、1といい2といい、何で主人公たちはあんな情けない声を出しダメージを受けるんだ!? 我慢しろ!男だろ!AMSのエージェントだろ!私は君らをそのような情けない男たちに育ててはいませんよ…ぐふっ!(頭を撃たれ死亡)

(青森県　WANGANミスター椿君(と))

福情けないといえば、1面G後で死ス青年の声「あいどんわなだーい」も情けないぞ。

友人「こないだゲーセン行ったらジョジョが入ってたぜ」

俺「へえ、ゲームに疎いお前がよく分かったな」

友人「まあジョジョだからな。あとタイトル分かんないけど武器格闘…」

俺「アシュラブレードか!!待ってろよ、タロスー!!」

…数分後、涙に濡れつつ月華2の前に立ち尽くす男がいたという…。

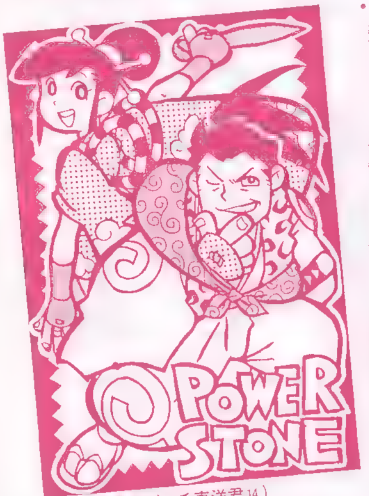
(埼玉県　ケロパス君(は))

福「すごいや本当にアシュブレはあったんだ!」的感動が君に訪れることを。エイメン。

No.252、パワーストーンのワンタンの記事を見て。これで声優が野沢　子さんだったらかなりヤバイっスね。

(東京都　TAK・零式君(ひ))

福宇宙海賊ミトぐらいヤバイ。



↑(福島県　パンチ東洋君14)

福究極の護身術「逃走」。力石取られると身に沁みてわかる!

ディーゼルタウンの猛者達 ―俺はまた生き延びた



↑(千葉県　T'N君⑮)

☆「浮く」という単語はもう彼女たちに必要ないのだ。

「スパイクアウト」このゲームに熱中している人は多いと思う。自分もこのゲームに魅せられた一人である。しかし、その熱が冷めぬ間に我々は新たな挑戦を叩きつけられた。「スパイクアウト ファイナルエディション」である。

先日、このニューバージョンを発見、早速乱入。四人プレイである。すぐさま感じたことは、ザコが強く数が多い、ボスがゲロゲロに強い、そしてとどめに、味方の一人が嫌な奴、であった。

奴は青のスパイクを使っていて、腕はいいのだが協力プレイにおけるマナーを持っていなかった。ライフは勝手に取る、敵を味方にも吹っ飛ばす、人の獲物を横取りするなど罪状を挙げればきりがない。

おまけに助けてあげても「サンクス!!」一つも言わない。

しかし、そんな傍若無人な奴にもついに年貢の納め時が来た。2-3で一人でボスたちに囲まれたのだ。

自分はあえて見殺しにするつもりでじっとボコられているのを見ていたのだが、他の二人が気になり、辺りを見回したところ、なんと二人とも自分の後ろで奴の死に行く様を見ていたのだ!!

これには、はっきり言って参った。見ず知らずの赤の他人が自分と同じ行動をとったことに奇妙な連帯感さえも覚えた。感極まって二人に「センキュウ!!」したら、二人とも返事をくれた。もう気分は最高である。

そして、奴の死亡を確認した後に、我らがチーム「スパイク」は進撃を開始した…。

ここで、側で見ていた人からすれば、自分たちは「血も涙もない奴ら」に見えたかも知れないが、どうか自分たちを責めないでほしい。だって、「オレの百円、もったいない」んだもん。

スパイクアウトは殺るか殺られるかのシビアな世界ではあるが、協力プレイ次第で相当楽になる。ゆえにプレイヤーには協力プレイならではのマナーが必要なのだ。そのマナーを守れない者は先の外道のように粛清される運命にある(寛容な人もいるが少数)。

これを読んだ初心者の人はしりごみするかもしれないが、多少未熟でも、マナーさえ守れば、ピンチになった時、必ず皆が助けに来てくれる(だろう)。なぜならスパイクアウトとは「協力プレイ」が売りのゲームだからだ。ぜひ、殴りに来てほしい。

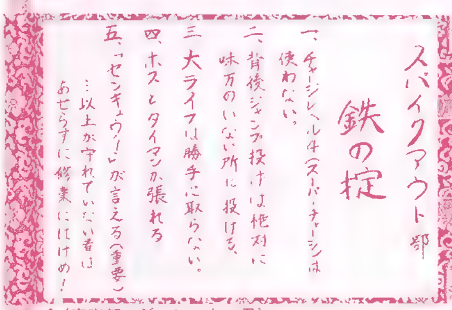
PS結局、4-4で全滅したが、有意義な百円だったなと思う。それにしても「ファイナルエディション」は四人いないと、ちときついですなあ。

(東京都　ジャン・キー君(ふ))

福たしかにプレイスタイルは十人十色で他人から強制されるものではないが、面白くゲームを遊ぶためには最低限のマナーは守るべきではなかろうか?

せっかくスパイクには協力とコミュニケーションの土壌が備わっているのだから、思いやりってやつを心掛けるが吉、長生きできるしね。

それと、この文や攻略記事を見て「スパイクやってみよう」と思った人は左のスパイクアウト部掟なども読んでおくと参考になると思うぞ。



↑(東京都　ジャン・キー君)



➡（宮城県　百太郎さん㉑）
M剣か飛ばなくなったりして！



➡（ジークン道　社ファン竹野内河月さん⑲）
M新しいバイト先や部活では、君も要注意。

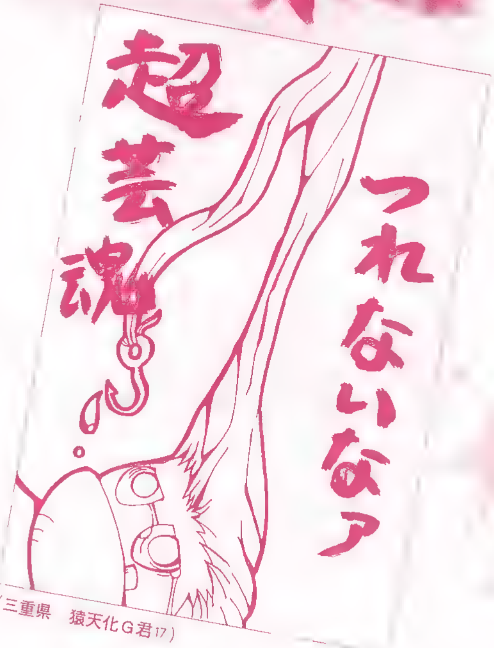


➡（東京都　やっぱ吉井君㉒）
Mそーだよねえ、なんで胸が重いからって肩の血行が悪くなるの？って思ってたんだあ、ハハハハ！（泣）



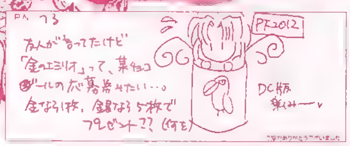
➡（東京都　素敵☆凡人君⑳）
Mアンタに言われるとよけいムカつく気がする。

超芸魂



（三重県　猿天化G君17）

つっこみ三昧



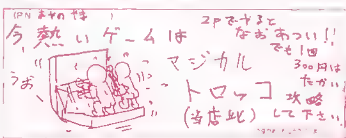
⬆M社長の眼鏡、レジーナの髪飾りなどが詰まっておる。㉕



⬆Mこんな簡単に捕まるなら私もやる。㉓



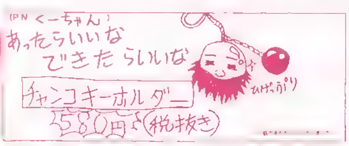
⬆M足どころか目もついていかんよ。㉖



⬆Mんじゃ、体力作りをよ～くしとけ！㉔



⬆Mアイランドでは人気者率高い場合多し。㉗



⬆Mヒゲの部分はさわり心地よさげ♥㉘



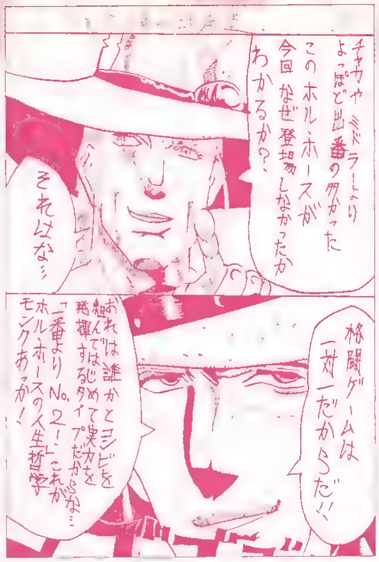
アウドゥルの、あのマッチョな鳥は、スッゲェいやじゃありません？
（大阪府　KOM―Ⅲ君㊀）
Mそう？かっこいいと思うけどなあ。私がマッチョ好きなせい？たま～に気になるポーズもあるけど。「イヤ～ン♥」みたいな。あッ、それがダメなのか!?

☞やっぱり'99という言葉は、クセが強い。表記はいいが、問題は発音。KOF'99を声に出して言ってみよう。例のコンビの顔が…。
（滋賀県　綾原寺藤章君⑱）
Mおごってもらうときは「ごち！」と元気良く言う、あのコンビね。もしKOFに登場したら…弱いかやっぱ？



（熊本県　エレ金哲君18）
M香りはいいんだけど、時間たつと茶色くなるのが欠点。

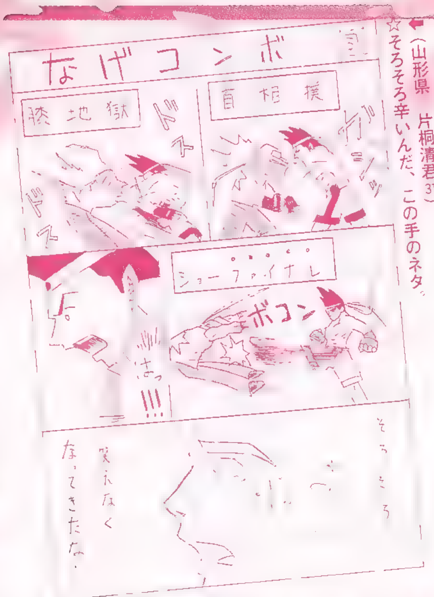
←（東京都　MK-Ⅲ君㉙）
編 次はタッグでエンヤ婆と組ませたい。



←（東京都　E21あかりさん㉚）
編 わさわさぶらぶらだ。



←（山形県　片桐清君㉛）
☆そろそろ辛いんだ、この手のネタ。



←（千葉県　石坂面君㉜）
襲われて死にそうだってのにくだらんことしとるなっ。なあ。



DARK DANCER REGION

DDRにハマってしまっている上に、昼食代を削り「ダンスマニアシリーズ」を買い漁る自分は、はたしてどのくらいの「漢」度をいただけますか？
（東京都　ダークハンターRX君㊮）
編 あるあるあるある…（100人に聞きました）。気になる漢度はッ！

漢
OTOKODO METER

大募集!!
路地裏DDR with グルーピー

取り巻きとシンクロしてゲーセンに異空間を作りあげてみないか？ようするに筐体の後方で友人連合が創作暗黒舞踏でくねっていたり、組体操の扇をやるなどの集団盛り上げプレイを考案するといった感じだ。完成したら写真やイラストなどの方法で送ってほしい。田渕さんたちが審査してくれるぞ。くれぐれも迷惑にならない程度に暴れろら。



↑（和歌山県　水素分子君㉝）

エロス村
The Village of EROS

エロス村のスペースが縮小しているので、一言いわせてもらおう。

そもそもエロスとはギリシャ神話において人間の女性を愛した男神なのだ。みなさんもゲームを愛しているでしょう、キャラクターを愛しているでしょう。そこがエロス村なのです。

エロス村万歳!!
（沖縄県　みなみのD-O君㊙）
編 ありがとー。ううっ、不評にめげず続けてよかったなあ。

やっぱ「ロリコン」て響きがよくないよな。というわけで、そういう女の子が好きな人たちの名称をエロス村内で「ぷにもえ主義（派）」と統一しよう。ボクは今年から晴れて公務員ですが、こんなヤツに地方行政をまかせるのはイヤだという人からの苦情もお待ちしております。
（青森県　おまえ君㊚）
編 ダメかも、このコーナー。

←（千葉県　笹峰ひでとし君㉞）
奪ってしまいたい、不安げな表情ごと。



←（兵庫県　双魚ハテナさん㉟）
編 なっなんだこのド迫力はっ！おまけに響嬢。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号にのっとって記入してください。

●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
●掲載された次の月末で締め切り→②
●締め切りなし→③

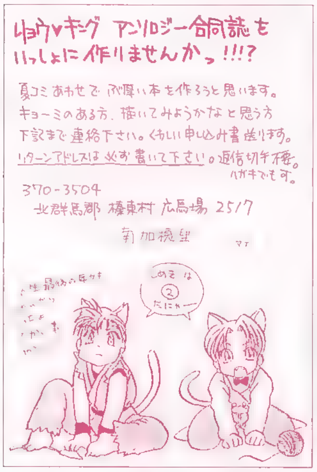


買います

●サイキックフォース2012の腕時計（キャラは問いません）を買います。なるべく美品で希望価格明記のうえ連絡下さい。③（〒063-0037 北海道札幌市西区西野7条5-1-14 鈴木信子）

●コナミのプライズ景品「グラディウス外伝」フィギュア、ナムコのプライズ景品「殿堂ぬいぐるみ」シリーズを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡下さい。③（〒245-0052 神奈川県横浜市戸塚区秋葉町206-21-203 斉藤まさし）

●ジョジョの奇妙な冒険、マッスルボマー、スーパーマッスルボマーのポスターを買います。状態と希望価格明記のうえ連絡下さい。③（〒299-3221 千葉県山武郡大網白里町富田990 三枝知信）



売ります

●カプコンシークレットファイル（ジョジョなど）や等身大POP（サクラ大戦2、真宮司さくら、風間仁など）やポスターなどを売ります。まずはリストを送りますので、100円分の切手を同封のうえ連絡ください。③（〒504-0942 岐阜県各務原市小佐野町2-72 永縄正人）

●SNK、カプコン、ときメモ、サクラ大戦などのプライズもの、非売品などを売ります。ぬいぐるみ、テレカ、トレカ、フィギュア、ポスターなどありますので興味を持たれたかたは、80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒165-0021 東京都中野区丸山2-15-6 志村秀範）

●ネオジオCDソフト侍魂、龍虎外伝、トップハンター、ビッグトーナメントゴルフ、戦国伝承、ロボアーミー、マジシャンロードなど古いものを中心に1本500円程度で売ります。まずはリストを送りますので連絡ください。③（〒503-2114 岐阜県不破郡垂井町府中2246 邦幡雅史）



交換・その他

●99年マルゲ屋福袋でエミリオのポスターが当たった方、私のかりんのポスターと交換してください。まずは宛名シールで連絡を。3（〒761-8073 香川県高松市太田下町2677-2 岩田めぐみ）

●格ゲー、音ゲー、RPGが好きな方、私と文通やイラスト交換してください。3（〒097-0012 北海道稚内市富岡2-26-28 東海林裕子）





ゲーメストアイランド&カラーアイランドお便り募集



★アイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。
アイランドの締め切りは毎号発売の40日前です。カラーアイランドはコーナーを参照してください。
イラストを封書でまとめて投稿する際は、1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。アイランドでは、ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ〜！
★1色の鉛筆描きやカラーの蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。
★紙などの投稿以外に、データ投稿も受け付けています（下記データ投稿規定を参照してください）。

アイランド&カラーアイランド データ投稿も受付してます！

データ投稿には2種類窓口があります。ひとつは、従来通り、郵送での投稿。そして、メールでの投稿です。

《郵送でのデータ投稿（主にイラスト）》
★データ投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、120MB、230MBのMO、CD−Rでも受け付けます。メールアドレスを取得されているなら、投稿用アドレスへ直接メール投稿することもできます。
Mac、DOSどちらのフォーマットでもOK。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★データ投稿の場合も、必ずディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、P.N、コメント等を記入してください。複数枚のメディアで投稿する場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。HPをお持ちの方は、住所氏名P Nの他にアドレス（HP&Mail）も書いてくれるとうれしいな。
★カラーアイランドの人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。

《メールでのデータ投稿（イラスト&文章）》
★アイランドでも電子メール投稿が可能になりました。ホットなテキスト、イラストをお待ちしています。
文章は、例外もあるけど、最大400文字前後にまとめたほうが掲載されやすい。
★また、テキストは誌面の都合上、ハガキ投稿と同様に編集する場合がありますので、その点はご了承ください。
★画像（イラスト）投稿の制作環境はデータ投稿規定に準じます。ただし、アイランドの投稿は1色の受付となりますので注意！

《データ投稿規定》
★サイズは基本的に自由ですが、縦横の比率はできるだけはがきサイズで。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラー（アイランドの場合はグレースケール）で作成することをお薦めします。
★ファイル形式はBMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので、できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。

すべての宛先はこちら！

《郵送ならこっち！》
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
「新声社 ゲーメスト アイランド各係
又は カラーアイランド（仮）係」まで
・いずれの場合も作品の返却はできませんのであらかじめご了承ください。

《メール投稿ならこっち！》
アイランド投稿用アドレス／テキスト、モノクロ画像はこちらまで
【island@shinseisha.co.jp】
カラーアイランド用アドレス／カラーCGはこちらまで
【cg-post@shinseisha.co.jp】

郵 便 は が き

料金受取人払

新宿北局承認

100

差出有効期間
平成13年2月
24日まで

切手をはらずに
お出しください。

169-8790

158

東京都新宿区
高田馬場4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局 行

〒□□□-□□□□

●住 所 (フリカナ) 都道府県

●電話番号（または携帯電話）（　　）　－　●FAX（　　）　－

●e-mail

●氏 名 (フリガナ)　●生年月日 S 年 月 日　●性別 □男 □女

●出身校 立 学校 科 年 年卒業

●職 業　●年令 才

お問い合わせ・お申し込みは 0120-89-1588 FAX:03-5330-1681

ゲーメスト '99/2/27

キリトリ線

……学校案内・入学願書 無料請求ハガキ……

簡単なアンケートにお答えください。

キリトリ線

Q1. 下記より、興味のある講座をお選びください。

(一番興味のある講座に1 次に興味のある講座に2とご記入下さい)

夜間部
- □3DCGアニメーション MAYA マスターコース
- □3DCGアニメーション Softimage マスターコース
- □3DCGアニメーション LIGHTWAVE マスターコース
- □キャラクターデザイン(グラフィックス)講座
- □キャラクターデザイン(Macintosh)講座
- □ゲーム企画 プロデビュー塾
- □プログラマ養成講座
- □デジタルサウンドクリエイター養成講座
- □声優・ナレーター養成講座

全日制
- □ゲームクリエイター専攻
- □CGクリエイター専攻
- □ゲームプランナー専攻
- □ゲームプログラマー専攻
- □シナリオライター専攻
- □サウンドクリエイター専攻
- □CGアニメーター専攻
- □CGデザイナー専攻

Q2. 通学を希望される校舎はどこですか?

□仙台 □東京 □名古屋 □大阪 □神戸 □福岡

Q3. 学校見学・講座説明会は希望されますか?

□はい(月 日 時頃) □検討中

ご友人で、資料が欲しい方がいましたらご紹介ください。

フリガナ		TEL	( )
住所	〒		
フリガナ		生年月日	S 年 月 日生
氏名			才



ヒューマン・アカデミーは
CESAの教育賛助会員です。

MIDI LICENSE
ヒューマン・アカデミーは
MIDI検定試験協力校・
試験会場校です。

SOFTIMAGE ACADEMIC PARTNER PROGRAM

ヒューマン・アカデミーには最新ハード・ソフト・ワークステーションがいっぱい! 現場に出ても即役立つための技術が習得できます。

TOPICKS

スクール初! SGIのビジュアルワークステーション導入!

1999年1月12日に発表されたばかりの日本シリコングラフィックス社製のWindows NTマシンは、業界最速のグラフィックス性能を実現した驚異的なマシン。ヒューマン・アカデミーではデザイナーやクリエイターの更なる技術革新への欲求を無限に広げてくれるこの新ワークステーションをいち早く導入。これからの業界標準マシンを自由自在に操るデザイナーやクリエイターの育成を目指します。

夜間部 春期受講生受付中

専門生や短・大学生のためのダブルスクールとして、また仕事をしながらの技術習得として最適な講座。

設置講座・夜間部 3ヶ月~8ヶ月

- 3DCGアニメーション MAYAマスターコース開講予定(東京校)
- 3DCGアニメーション Softimageマスターコース
- 3DCGアニメーション LIGHT WAVEマスターコース
- キャラクターデザイン(グラフィックス)講座
- キャラクターデザイン(Macintosh)講座
- ゲーム企画 プロデビュー塾
- プログラマ養成講座
- デジタルサウンドクリエイター養成講座
- 声優・ナレーター養成講座

※定員に限りがございますので、お早めにお問い合わせ下さい。

昼間部 願書締切迫る!!

設置学科・昼間部 2年 4年制

※専門技術+短大・大学卒業資格を同時にゲット

- ゲームクリエイター専攻 昼間部2年/4年
- ゲームプランナー専攻 3年制
- シナリオライター専攻 3年制
- CGアニメーター専攻 3年制
- CGクリエイター専攻 昼間部2年/4年
- ゲームプログラマー専攻 3年制
- サウンドクリエイター専攻 3年制
- CGデザイナー専攻 3年制

※入学案内・願書の請求は専用ハガキをご利用下さい。

就職実績 (敬称略・順不同)

ハドソン/アトラス/セガ・エンタープライゼス/スクウェア/SNK/カプコン/CSK総合研究所/日本ソフトウェアデザイン/NTTシステム開発/NTTドコモ/日本IBM/システムクリエイト/ネクサスインターラクト/シャープ/富士通ソウトウェア/ソフマップ/旭情報サービス/サービスウェアコープレーション/富士フィルム/システムテクニカルサービス/昭和コンピュータ/日本情報産業/松下電工/朝日広告社/創美/読売連合広告社/NHK/光和映像社ほか

※今年も有力企業就職内定多数

グループ内人材派遣会社が就・転職を応援!

- 人材派遣・正社員紹介業「ヒューマン・タッチ(株)」
- 就・転職を応援 ●取引先2,000社以上 ●登録スタッフ10万人以上

ヒューマングループの「ヒューマン・タッチ株式会社」

全国85拠点に及ぶヒューマンネットワークを活かしたノウハウがあなたの夢をサポートします。

総合学園 **ヒューマン・アカデミー**

〒169-0075 東京都新宿区高田馬場4-4-2
0120-89-1588 FAX:03-5330-1681
Internet Address http://www.the-human.ac.jp/hlc/
e-mail : tkouhou@alles.or.jp

■仙台校	〒980-6114	仙台市青葉区中央1-3-1 AER(アエル)14F	0120-050-459
■名古屋校	〒460-0008	名古屋市中区栄3-18-1 ナディアパークビジネスセンタービル 9F	0120-491-758
■大阪校	〒542-0081	大阪市中央区南船場1-17-10	0120-06-8601
■神戸校	〒650-0021	神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館 5F	0120-4953-38
■福岡校	〒810-0001	福岡市中央区天神1-1-1 アクロス福岡 4F	0120-49-1055

※校舎によって専攻講座が異なります。また、人気専攻は定員になり次第、締め切らせて頂きます。詳しくは、各校舎入学事務局までお問合せ下さい。

カラーアイランド人気投票（仮）

担当：ぎい

月別人気結果発表

順位大変動で俄然おもしろくなってきた人気ランキング。
掲載イラストはホームページ
<http://www.shinseisha.co.jp/gamest/index.html>
でも紹介しているので、こっちもよろしくね。

1位 エミリオ・ミハイロフ 47票

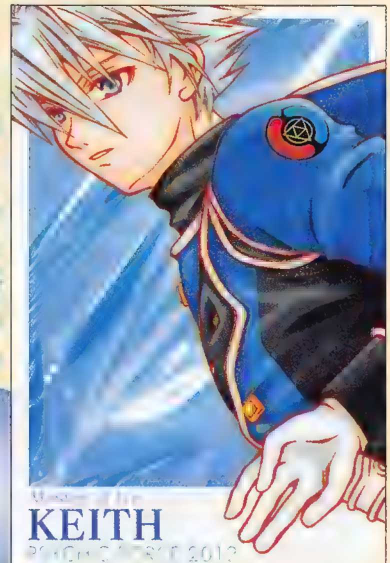
★光の天使のお仕事は破壊と再生。廃墟の中、今、甦る。



（岩手県　きりゅうれかさんⒶ）

2位 キース・エヴァンス 31票

★CGでも鮮やかなのに暖かい色使いは健在。優しげなキース様です。



（CG　大阪府　虎杖せなさんⒷ）

3位 リュウ 21票

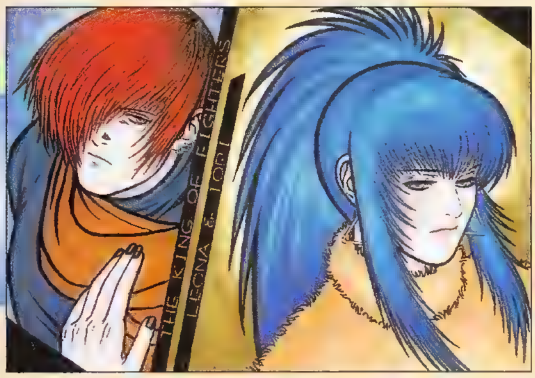
★多方面に活躍する様々なリュウ。しかしその精神は一貫して「謹厳実直」。



（兵庫県　桜城君Ⓒ）

4位 八神 庵 18票

★確かにビジュアル系の似合う二人。オロチの血がそうさせるのか(笑)



（京都府　MILMILさんⒹ）

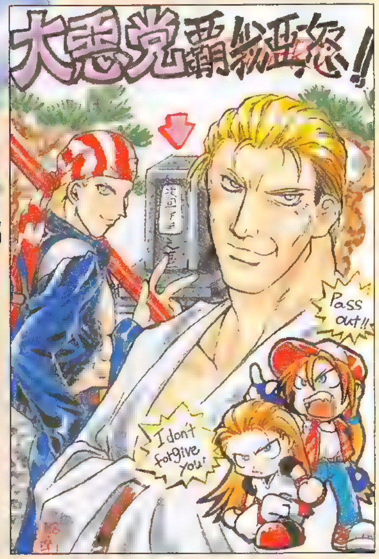
5位 刹那 17票

★ソニアの例もあるので、人工サイキッカーというのは案外こんな感じかも。



（栃木県　Mieさん Ⓔ）

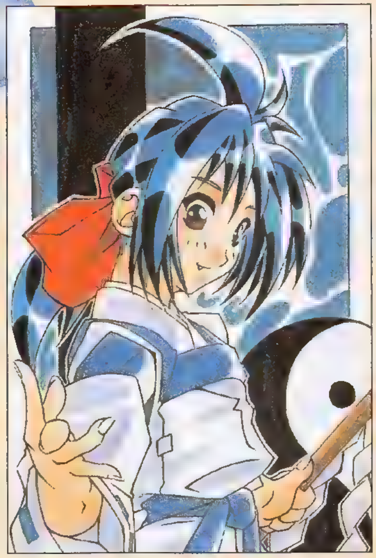
(福岡県　服部靜蔵さんⒻ)



8位 ギース 15票

★ヒモなしパンジー世界記録（非公認）保持者。復活は人気者の特権さ！

(香川県　下山ユキチ君Ⓖ)



8位 一条あかり 15票

★跳ねた前髪と八重歯がちゃーみんっ！なに見てるのかな？

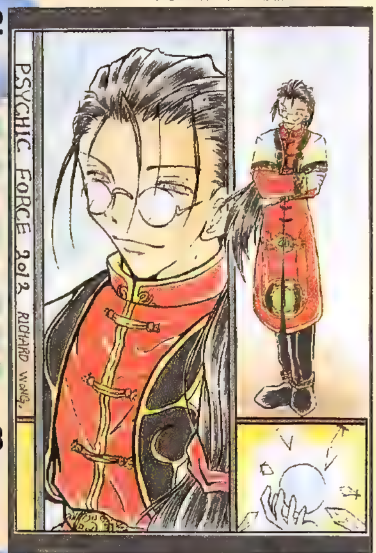
(大阪府　紗凪君Ⓗ)



10位 春日野さくら 14票

★元気いっぱい走る姿はいつでもどこでも春一番！

(埼玉県　井上愼汰郎さんⒾ)



12位 リチャード・ウォン 13票

★笑顔と眼鏡にかくされた野望と策略。これもまた男の美学にして浪漫（断言）。

(静岡県　明日香さんⒿ)



22位 リムルル 10票

★メリケナイズドボーイッシュアイヌガール！二ケ国語はバッチリだぜ！



27位 マリオン 9票

★ちっちゃくても大魔法使い。恋の魔法もお手のものの？

(CG　静岡県　Mr.Mt君Ⓚ)
<http://www.geocities.co.jp/Playtown/4642/>

ついに驚愕のだ〜い変動がありました。やっぱりサイキックフォース2012のゲーメスト大賞受賞の余波でしょうか、サイキッカーたちが大挙してランクインしてきました。

エミリオ、キースの1、2フィニッシュです。女性層に人気のあるこの二人、逆にこれまで上位に来なかったのが不思議と見るべきかな？一方で、5位の刹那、12位のウォン社長以外のサイキッカーにはほとんど票が入っていないのが興味深いデス。カルロファンは今どこに(笑)。

JOJOからも、承太郎を筆頭に、ジョセフ、イギー、ポルナレフに票が入っています。DIO様躍進なるか？

あとの注目株は10位の犬福。イラストがないので送ってね。

ここにきてランキングの変動が激しく、目が離せなくなってきましたな。

※編集部注：Mr.Mt君のCG投稿はRGBで送られてきた。RGBの場合、黄色は黄緑っぽく、鮮やかな青は光でしか表現できない色域なので、多分本になったときはくすんでしまうだろう。印刷はあくまでインクでおこなうので、CGで投稿する場合は、最初からCMYKで彩色するようにしてほしい。

順位	キャラ名	1/15〜1/30・2/15号	ゲーム名	メーカー
1	エミリオ・ミハイロフ	47	PF	タイトー
2	キース・エヴァンス	31	PF	タイトー
3	リュウ	21	総合	カプコン
4	八神庵	18	KOF	SNK
5	空条承太郎（JOJO）	17	JOJO	カプコン
	刹那		PF	タイトー
7	美作いろり	16	エスプレイド	アトラス/ケイブ
8	ギース・ハワード	15	餓狼（2D）	SNK
	一条あかり		月華	SNK
10	春日野さくら	14	ZERO	カプコン
	犬福		すくすく犬福	ビデオシステム
12	火引弾	13	ZERO	カプコン
	ジョセフ		JOJO	カプコン
	リチャード・ウォン		PF	タイトー
15	神月かりん	12	ZERO	カプコン
	リュウ		ZERO	カプコン
	イギー		JOJO	カプコン
	ナコルル		総合	SNK
	パティ		PF	タイトー
20	草薙京	11	KOF	SNK
	レオナ		KOF	SNK
22	ザンギエフ	10	総合	カプコン
	リリス		ヴァンパイア	カプコン
	J・P・ポルナレフ		JOJO	カプコン
	楓		月華	SNK
	リムルル		侍魂（3D）	SNK
27	麻宮アテナ	9	KOF	SNK
	高嶺響		月華	SNK
	ソフィーティア		ソウル	ナムコ
	マリオン		ガンバード	彩京

募集要項は80ページへ!!

デジタルミント絶好調！書店にないときは通販もあるよ！

話題の美少女ゲーム最新情報マガジン

DIGITAL Mint デジタルミント VOL.2

ゲーメスト増刊



美少女ゲーム情報満載！

年末年始に発売されたものから、1999年春や夏発売予定の美少女ゲームまで網羅。欲しいゲームの情報がかならず見つかります。巻頭には有名メーカーからの描き下ろしCGイラストを掲載。ほか、CGイラスト教室やパソコン初心者入門といった企画記事も充実!!

絶賛発売中!! 定価690円

美少女ゲーム雑誌「デジタルミント」だけでは終わらない！

花園 乱、前園はるか、水島裕子、司 悠司など、人気作家による美少女アダルト小説シリーズ

デジタルミントノベルズシリーズ 3月よりSTART！

予価890円（税別）



担当編集のちょっと独り言

本屋さんで18禁ゲームコーナーの一角にひっそりと咲く一輪の花のような本を見つけた……その背表紙には黒地に青い文字で「デジタルミント」と書かれてある。なにかに誘われるように手にしてみると【以下次号（ウソ）】

実は、かしこいあなたの㊙情報

ゲーメストムックは通信販売（読者サービス部）でもお買い求めいただけます。

☆お申し込みはカンタン☆

ゲーメストについているハガキ、または専用注文書にほしいムックナンバーその他を記入して送るだけ！**品番は下のリストを参照してね。送料区分はE。**送料が500円かかってしまうけど、確実に入手できるのだ！詳しいお申し込み方法は読者サービス部のページ「グッズプラザ」をご覧ください☆そのほか**お電話でのお問い合わせ**も受け付けております。

お問い合わせ先（フリーダイヤル）0120-531917

通販番号	タイトル	本体価格
65	リエゾン・イラストレーションズ	2,000円
67	For Season. 攻略&設定資料集	2,000円
68	Lag 攻略&設定資料集	2,000円
72	彼女はメイド 攻略&設定資料集	2,000円
74	いちょうの舞う頃 ART COLLECTION	2,000円
4900003	まゆ ART COLLECTION	2,000円
4900004	悶～もだえ～ ビジュアルファイル	2,200円
78	魔淫の宴	2,000円
239	デジタルミント VOL.1	657円
251	デジタルミント VOL.2	657円

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

マルゲ屋でレアテレカGETのラストチャンス!?

ゲームキャラクターテレホンカード INFORMATION第五弾

残り少ないものはマルゲ屋のみでの販売になります。今後、再生産されることはないので、レアテレカになること必至！

ギャルズ特集



1	ギャルズアイランド3 ナコルル	11	ギャルズアイランド2 キング	21	臣士れい 豪血寺2	31	古葉美一 ローザ
2	ギャルズアイランド3 不知火舞	12	克・亜樹 オリジナル	22	豪血寺2 ギャルツー	32	織倉まこと ローザ
3	ギャルズアイランド3 春麗	13	真鍋譲治 オリジナル	23	プリクラ大作戦	33	古葉美一 JCCコミック表紙
4	ギャルズアイランド3 ジャンヌ	14	山口譲司 オリジナル	24	スーパープリクラ	34	魔法大作戦
5	ギャルズアイランド3 リョウコ	15	阪口尚志 オリジナル	25	豪血寺3 ポプラ	35	アンダーカバーコップス
6	ギャルズアイランド2 真尾まお	16	柴田昌弘 オリジナル	26	豪血寺3 ノーレス	36	コンティニュー?
7	ギャルズアイランド2 ローザ	17	中旭慶 オリジナル	27	豪血寺3 レミ	37	織倉まこと ジャンヌ
8	ギャルズアイランド2 ウィンビー	18	織倉まこと オリジナル	28	豪血寺一族	38	織倉まこと マットマン
9	ギャルズアイランド2 ジャンヌ	19	池上遼一 オリジナル	29	大運動会 SEA		
10	ギャルズアイランド2 イレナ	20	豪血寺2 クララ	30	大運動会 SKY		

新声社テレカホンカード各1200円（非課税）マルゲ屋各店にて販売中！

対戦格闘キャラクターとは!?

対戦格闘ゲームにおけるキャラクターの存在に関する一考察

Chapter 1 主人公キャラの条件



Chapter2 ヒロイン、その意味と歴史





Chapter3 宿敵と書いてライバルと読む



Chapter1

文責：K-TAN

主人公キャラの条件

主人公たるものの風貌

格闘ゲームの主人公といえば、はちまき、道着、はだし、独身、男、日本人。そして、貧しいというイメージがある。おまけに夕日がとてもよく似合っている。無論、これは通信型格闘ゲームの基礎を築き上げた巨人、ストIIのリュウの影響が色濃い。けして、巨チンではないので、そこんとこよろしく。もちろん、他の格闘ゲームでは様々なタイプがあり、個性が光っている。餓狼伝説のテリーは金髪だし、KOFの京は留年学生。バーチャファイターのアキラに関しては、ポリゴンと化している。となると、すべての点において共通する部分は、籠手ぐらいか？

そういえば、手首につけるタイプのものは、だいたいどの主人公も装備済み。うーむ、籠手およびリストバンドは、主人公のたしなみといったところか。いずれにしろ、条件の1つには違いないだろう。



勘違い

格闘ゲームをやっていて、主人公キャラを使っていたつもりが、じつは脇役だった…なんてことがしばしばある。そなエピソードで代表的なのが2つある。1つは、ファイティングバイパーズの「う〜っす」「いてまうぞコラー!」で有名な、番長のバン。トキオが主人公なのに、なぜかバンのイメージが強い。救命防具をつけていてはダメなのだろうか。ストIIIに関しては、これはもう勘違いされても仕方ないだろう。リュウの存在がでかすぎる。アレックスが主人公なのに。みなさん、そこんとこよろしくね。3rdでの活躍が楽しみだ。

それと、もう一つ気になる点がある。それは、カーソルの位置だ。コインを投入して、レバーを動かさずにいると、あらかじめカーソルの合っている場所が、主人公というのが定説だ。が、それに該当しないのが…またもや君か！アレックスよ！そう、ストIIIでは、最初はリュウにカーソルが合わさっているのだ。ふう、どうしよう。ファイターズヒストリーの溝口に思いを馳せつつ、この問題は以上をもって強制終了。

必殺のコマンドを入力せよ！

主人公といえば、飛び道具と対空技がつきもの。これは、コマンドを入力することによって出すことができるわけだが、そのタイプはさまざまではあるものの、おもに、↓↘→（通称波動コマンド）、→↓↘（昇龍コマンド）、↓↙←（竜巻コマンド）の3つに分類されている。リュウが主人公だったためか、主人公の技といえば波動コマンドと昇龍コマンドという王道を突き進んでいるとも言えるだろう。

それと、意外に2Dならではのコマンドと思われがちだが、3D格闘ゲームにもこのコマンドは存在する。主人公で→↓↘をもっているといったら、鉄拳3の「風間仁」だ。ちょっと特殊で、→に入れたら一度ニュートラルを通し、そこから↓↘と入れないと出ないのが特徴。

キャラ名	波動（↓↘→）	昇龍（→↓↘）	竜巻（↓↙←）
リュウ	○	○	○
テリー	○	○	○
覇王丸	○	○	×
草薙京	○	○	△
リョウ	○	○	×
マイト	×	×	×
風間仁	×	△	×
結城晶	×	×	×

対戦格闘キャラクターとは!?

対戦格闘ゲームにおけるキャラクターの存在に関する一考察

ある格闘家の物語

対戦型のゲームと聞くと、人対人の闘いが頭に思い浮かぶ。が、かの石井ぜんじ編集長も言っているように、ゲームの基本はCPU戦。だが、このCPU戦も、ただ出てくる相手キャラを倒し続けるだけでは、少しものたりない。そこで出てくるのが、設定やストーリーだ。この2つが、先に進みたいという欲求をかきたててくれる。主人公の場合は、自分よりより強者を求めて旅をしたり、悪を倒しにいったりする（これがもっともな基本部分）のがほとんど。そして、その結末はどのような幕切れなのか？

こうしてプレイしているうちに技や連続技を覚え、対人戦での腕試しが楽しくなるのだ。

異端者と呼ばれて…

誰も異端者とは呼んでいないが、あえてこう呼ばせてもらった。「風貌」や「勘違い」のところでもアレックス、テリーについて少し触れたが、それ以外ではいったいどうなのだろうか？

それ以外というと、キャラの性能的なところとか、どれだけ強いのかということだろう。今まで出てきた格闘ゲームの中で、主人公がずば抜けて強い！というものはあまりない。続編が多いゲームでもシリーズを通して強いというのはなかった。

しかし！テリー！あんたは強い！マーシャルアーツチャンピオンの名に恥じない強さだ。コマンドはかなり違うし、技も純粋な波動昇龍パターンでもない。日本人でもなければハチマキも締めていないし。技数もなかなか豊富だ。こいつぁ手強いぜ！

そういえば、バーチャ2のアキラも強かった。最強とまではいかないまでも、かなりの強さだった。裡門頂肘の速いこと速いこと。と、いうことで、アキラも異端児ね。

また、コマンドが全然違うという点では、サイキックフォース2012のマイトだろう。レバー1回転や、➡➡コマンドは日常茶飯事だ。基本的にヨガコマンドが多いのよ。



ストリートファイターIII シリーズ・アレックス

餓狼伝説 シリーズ・テリー＝ボガード

対戦格闘ゲーム全主人公リスト

ゲーム名	キャラ	ゲーム名	キャラ
ストリートファイターII	リュウ	バーチャファイター2.1	結城　晶
デスブレイド	マイケル（ファイター）	豪血寺外伝最強伝説	豪血寺お梅
WWFレッスル・フェスト	ハルク・ホーガン	電脳戦機バーチャロン	テムジン
餓狼伝説	テリー・ボガード	ファイティングバイパーズ	トキオ
ストリートファイターII'	リュウ	ソウルエッジ	御剣平四郎
マッドダンシング	ジョー・サワムラ	ファンキーヘッドボクサーズ	ビリー・ジョンソン
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	アストロガイ	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	覇王丸
ブランディア	ガリアノス	リアルバウト餓狼伝説	テリー・ボガード
龍虎の拳	リョウ・サカザキ	闘神伝2	エイジ
ワールドヒーローズ	ハンゾウ	MARVEL COMICS AVENGERS IN GALACTIC STORM	キャプテンアメリカ
ファイヤースープレックス	不明	神凰拳	破壊神スサノオ
タオ体道	チャック	バーチャファイターキッズ	結城　晶
富士山BUSTER	侍	ストリートファイターZERO2	リュウ
餓狼伝説2	テリー・ボガード	ラストブロンクス東京番外地	優作
BIG　FIGHT	ケビン	サイキックフォース	バーン
ワールドヒーローズ2	フウマ	ニンジャマスターズ～覇王忍法帖～	サスケ
ストリートファイターII' TURBO	リュウ	バーチャファイター3	結城　晶
マッスルボマー	アレクセイ・ザラゾフ	アートオブファイティング龍虎の拳外伝	ロバート・ガルシア
ウルトラ闘魂伝説	ウルトラマン	スターグラディエイター	ハヤト
ダークエッジ	M·E·K	デッドオアアライブ	霞
ファイターズヒストリー	レイ・マクドガル	ソニック・ザ　ファイターズ	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
タイトルファイト	マキシマム・シュミット	闘姫伝承	ライヤ
ナックルヘッズ	ロブ・ビンセント	ザ・キング・オブ・ファイターズ　96	京，紅丸，大門
トップランキングスターズ	加藤勝一	ストリートファイターEX	リュウ
マーシャルチャンピオン	ジン	ウォーザード	レオ
サムライスピリッツ	覇王丸	X-MEN vs. ストリートファイター	サイクロップス，リュウ
機動戦士ガンダム	RX-78アムロ専用ガンダム	サイキックフォースEX	バーン
バーニングライバル	アーノルド	ファイターズインパクト	士郎
スーパーストリートファイターII	リュウ	風雲SUPER TAG BATTLE	キム・スイル
餓狼伝説スペシャル	テリー・ボガード	グルーブオンファイト	ラリー・ライト
豪血寺一族	豪血寺お種	サムライスピリッツ天草降臨	覇王丸
バーチャファイター	結城　晶	鉄拳3	風間　仁
ゴジラ	ゴジラ	わくわく7	爆皇　雷
ドラゴンボールZ	孫　悟空	ストリートファイターIII	アレックス
バトルクロード	アンソニー・ホーク	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	テリー・ボガード
龍虎の拳2	リョウ・サカザキ	ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ
パーフェクトソルジャーズ	スターセイバー	ブレイカーズ	神威　翔
大江戸ファイト	鏡	ザ・キング・オブ・ファイターズ　97	京，紅丸，大門
ワールドヒーローズJET	ハンゾウ	ブラッディロア	ユーゴ
ファイターズヒストリーダイナマイト	溝口誠	マーヴル vs. ストリートファイター	サイクロップス，リュウ
マッスルボマーデュオ	アレクセイ・ザラゾフ	幕末浪漫　月華の剣士	楓
スーパーストリートファイターIIX	リュウ	ストリートファイターIII 2nd	アレックス
デッドリースポート	サンダークラウド	ファイティング武術	響　渉
ファイトフィーバー	ミユキ	侍魂	覇王丸
天麟の書　死嘩護	カムイ・タケシ	ヴァンパイアセイヴァー2	ジェダ
MOBILE SUIT GUNDAM EX REVUE	ガンダムRX-78	ヴァンパイアハンター2	ドノヴァン
ヴァンパイア	デミトリ	私立ジャスティス学園	バツ
痛快GANGAN行進曲	本牧の赤豹　条	バーチャファイター3tb	結城　晶
ザ・キング・オブ・ファイターズ　94	京，紅丸，大門	ポケットファイター	リュウ
豪血寺一族2	豪血寺お志摩	電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム	テムジン
カイザーナックル	和也	サイキックフォース2012	マイト
真サムライスピリッツ	覇王丸	ソウルキャリバー	キリク
スーパーマッスルボマー	オルテガ	ファイティング武術2nd!	響　渉
超人学園ゴウカイザー	ゴウカイザー	アストラスーパースターズ	レタス
ダブルドラゴン	ビリー・リー	全日本プロレスFEATURING VIRTUA	ジャイアント馬場
バーチャファイター2	結城　晶	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	佐々木健介
X-MEN	サイクロプス	リアルバウト餓狼伝説2	テリー・ボガード
鉄拳	三島一八	スターグラディエイター	ハヤト
ブレイジングトルネード	ダイジロウ・ザマ	エアガイツ	三島　拳
ギャラクシーファイト	ロルフ	ファイティングバイパーズ2	トキオ
サイバーボッツ	早乙女刃	マーヴル vs. カプコン	リュウ，スパイダーマン
ドラゴンボールZ2	孫　悟空	ストリートファイターEX2	リュウ
餓狼伝説3	テリー・ボガード	バトルトライスト	大和　威
ヴァンパイアハンター	ドノヴァン	堕落天使	クール
水滸演武	九紋龍　史進	ブレイカーズリベンジ	神威　翔
ジャッキーチェン	ロウ	ブラッディロア2	ユーゴ
ストリートファイター　ザ・ムービー	ガイル大佐	侍魂2　アスラ斬魔伝	アスラ
風雲黙示録	ショー・ハヤテ	ストリートファイターZERO3	リュウ
ゴールデンアックス　ザ・デュエル	カイン・ブレード	ザ・キング・オブ・ファイターズ　98	京，紅丸，大門
ザ・キング・オブ・ファイターズ　95	京，紅丸，大門	超鋼戦紀キカイオー	轟ジュンペイ
ストリートファイターZERO	リュウ	デッドオアアライブ++	霞
ドラグーンマイト	ヤマト	ファイティングレイヤー	鉄雄
バーチャファイターリミックス	結城　晶	パワーストーン	エドワード・フォッカー
天外魔境真伝	戦国卍丸	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	楓
ワールドヒーローズパーフェクト	ハンゾウ	ジョジョの奇妙な冒険	空条承太郎
鉄拳2	三島平八	アシュラブレード	ヤシャオウ
マーヴル・スーパーヒーローズ	スパイダーマン	餓狼伝説WILD AMBITION	テリー・ボガード

最強の主人公

「主人公が弱いなんて…」という言葉を、耳にしたことがしばしばある（主人公が最強！というゲームも存在することはするが）。私自身としては、主人公は最強でなくともいいと思っている。主人公というものは、数多くの強いライバルと闘って、倒していきながら成長して強くなっていくものだ。このかたちは、主にマンガの手法として用いられるものだが、それはゲームの中でも言えることかもしれない。そのほうが、気分も盛り上がる。

とはいっても弱すぎるというのも問題だ。対戦ゲームになると、キャラクター同士のバランスがどうしても必要になってくる。例えば数キャラいて、その中の1キャラだけ、技を出すと反撃を受けるものばかりだとしよう。これでは、技を出せずに終わってしまう。それが主人公だったりしたら、目も当てられないだろう。

どちらかというと、キャラではなくプレイヤーが強者を求めてゲーセンを放浪するので、平たく言えばプレイヤーが主人公なのだ（場合によっては悪役にもなる）。ゲーセンでまわりのライバルを打ち倒し、自分の腕に磨きをかける。腕が上がれば、挑戦者もやりがいがでてくるだろう。気に入ったキャラを使いこなせるようになり、対戦で勝てるようになればこのうえない。口で言うほど簡単ではないのだが…。

論点がズレてしまったが、以上、K・TANのコラムでした。

Chapter2

文責：ギィ

ヒロイン、その意味と歴史

ヒロイン オブ ヒロイン

格闘ゲームのヒロインを語るうえでまず紹介すべきなのがこの2人、ギャルズアイランド2で1位の春麗とギャルズアイランド3で1位のナコルルの2人。この2人はその後、ギャルズアイランド5であまりの人気から、ついに2人そろって史上初の「殿堂入り」を果たしたのである。

「強い女性」と「女の子らしさ」を共に強調する春麗の存在は、新時代の闘うヒロイン像を生み出したといえよう。

一方、当時のお色気過剰時代に逆行した色気皆無の体型と衣装のナコルルは、新鮮な驚きと絶大な支持をもって迎えられた。

この2人の魅力は今も色あせることなく、人気が高いのはもちろん、それだけ長い間支持され続けているということがあってこその殿堂入りといえよう。



ストリートファイターシリーズ・春麗

サムライスピリッツシリーズ・ナコルル

ヒロインの年齢と役割分担

かつての「紅一点」ヒロインは21歳±1～3程度。だが、同じゲームに2人（以上）が同時に登場するようになると、人気を食い合わないようにターゲットを絞る必要が生じ、差別化の手段の一つとして年齢差がつけられるようになっていった。ワールドヒーローズ2のジャンヌ（19）とリョウコ（16）、サムライスピリッツのシャルロット（27）とナコルル（17）、スーパーストリートファイターIIXの春麗（25）とキャミィ（19）といったところが代表的だ。

その後、ZERO2のローズ↓春麗↓さくらのように、バランスの取れた（広範囲のターゲットをフォローする）組み合わせも登場する。この場合の春麗もそうだが、リムルル登場後のナコルルのように、ゲームによって役割が変化するのも興味深い。

紅一点の時代



紅一点時代のヒロインは強さ、色気、かわいらしさetc…。1人で実に様々な魅力を要求されていた。

二極分化の時代

格ゲーの鉄則に、「お姉様系1人、ロリ系1人」というモノがある（独断）。より幅広い趣味、嗜好に応えるために分化を始めたのだ。



お姉さま系

「紅一点」ヒロインの後継一派。より「強さ」「女性的特徴」が強調される傾向にある。「男装の麗人」というバリエーションもあり。



ロリ系

「紅一点」との対照として低年齢化。「女性的特徴」は控えめに、「かわいらしさ」が強調される傾向にある。「清純派」と読み替えてもいい。

多様化の時代

もはや「女性であること」は個性にならなくなり、さらに細分化、個性化が進む。

単純に分類するのは難しいが、「紅一点」「お姉さま系」「ロリ系」に以下の特徴を、ときには複数、付加した傍流と言えなくもないだろう。



女王様

「お姉さま系」と時を同じくして誕生。露出度の高さと高飛車な態度が特徴。

対戦格闘キャラクターとは!?

対戦格闘ゲームにおけるキャラクターの存在に関する一考察

次代の殿堂入りヒロインは現れるのか？

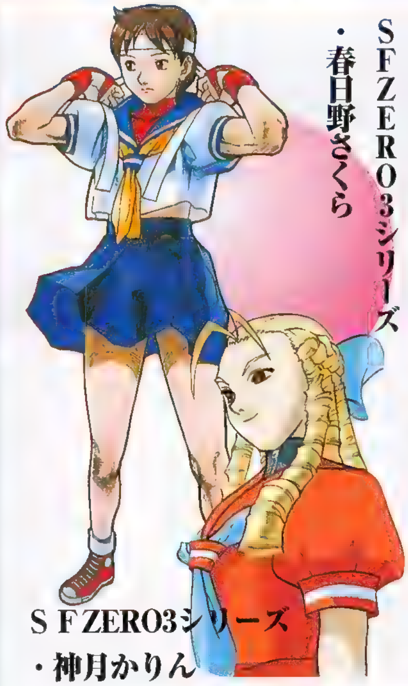
プレイヤーたちの目も肥え、我が儘になり、さらなる細分化、個性化を進める現代の格闘ゲームヒロインたち。それによって支持層が狭まった影響か、人気投票で男性キャラ達に上位独走を許してしまっているのが現状である。

そんななかで次代の殿堂入りヒロインが現れる可能性は低いと言わざるを得ない。

しかし、本年度のゲーメスト大賞キャラクター部門を神月かりん（ZERO3）が制したように、まだ希望は失われてはいない。

個人的には、次代の殿堂入りヒロインに必要なのは強烈な「カリスマ性」であると考える。実際、春麗、ナコルル共に、人気シリーズを主役格としてつとめて来ただけのカリスマ性が存在する。

リュウの主人公としてのカリスマ性、八神庵のライバルとしてのカリスマ性、そしてベガやギースの悪のカリスマ性。そういった強烈な「カリスマ性」を放つヒロインの登場を切に願うものである。



SFZERO3シリーズ・春日野さくら

SFZERO3シリーズ・神月かりん

雇用機会は平等か？

これまでも述べたように、格ゲーにおける女性キャラは、多様化とともに人数を増やしていった。

初めて複数の女性キャラが登場したのはなんとブランディア。

その後、徐々に女性キャラクター数が増えていくが、それと同時に格闘ゲームのキャラ数自体が増加の一途をたどっていくので、比率的にはかえって減ってしまう場合も多くあり、長い間バーチャファイターの25%を超えるゲームは出てこなかった。8人もの女性を有するZERO3でも約28・5%である。まあ、格闘というジャンルである以上、これは仕方のないことかも知れない。

しかし、格闘ゲーム史上最高の100%という女性キャラ占有率を誇るゲームが存在する。そう、言わずと知れた「闘姫伝承」だ。夢よもう一度…。

次代の殿堂入りヒロインは現れるのか？

爽快、つり目、細身、三つ編み、髪型がヘン、ややロリ、偉そう、芝居がかっている、イジワル、理知的、上品、バカ、イっちゃってる（帰ってくる）、手つきがアヤシイ、技がアヤシイ、船長、メイドさん、秘書、魔法使い、翼がある、しっぽがある、背筋、腹筋、なびく、赤い、黒い、白いetc…。

つらつらと並べてみたのは私、ぎぃが自らを分析してみた結果、はじき出された「萌える」キャラのキーワードであります。

なにも女性キャラに限ったモノではないんだけど（例：「爽快」＋「偉そう」＋「黒い」＋「なびく」＋「船長」＝セルバンテス）、鑑賞して楽しいのはやっぱヒロインである。しかし、このキーワードを見れば分かるように、ぎぃの好みはまっとうなヒロインとはほど遠い。ナコルル（羅刹）、キャミィ、スパイラル、ローズ、ティセ、ユーニ、エンジェラン…。

でもやっぱ一人選ぶならこの人！





制服のフェティッシュとしての魅力には（人によっては）抗いがたい。学生服が主流。

「お姉さま系」との対比で年齢的には低いが、「紅一点」の直接の後継といえる。

挑発的／誘惑的な言動や雰囲気が特徴の「ロリ系」。無邪気な残酷さもポイント。

さらに中性化の進んだ「ロリ系」。「元気娘」や中性的な少年との関係が微妙。

外見、性格共にケモノ的特徴を有す。「元気娘」との関係も深い。絶滅寸前。

格ゲーキャラとは思えないエレガントさが特徴の「お姉さま系」。年齢も…。

Chapter3

文責：FRS-N.O

宿敵と書いてライバルと読む

このごろの格闘ゲームに登場するキャラクターには、そのほとんどに詳しい設定や性格付けが成されている。そういったなかでもライバルキャラの存在は主人公を大きく刺激し、その効果がゲーム全体の魅力的な世界観を生み出すこともある。

ここでは「ストリートファイターZEROシリーズ」を例に取って、ライバルキャラが主人公に及ぼす影響やその効果にスポットを当ててみよう。

タイプの異なるライバルに恵まれた主人公・リュウ

「リュウ」といえば、「ストリートファイターZEROシリーズ」における主人公。彼は多くの作品に登場し、振りかえってみれば多くのライバルに恵まれたキャラであることがわかる。リュウと彼らの関係は、単に「ライバル」という言葉だけではまとめられないほど、その形態はさまざまだ。

「ストIIシリーズ」におけるリュウは、常に強者を求めて「真の格闘家とは」といった命題の答えを探す、求道者的なイメージが強い。リュウのこの命題は「ZEROシリーズ」でも本質なテーマとしいて変わりはないが、その中身は「ストIIシリーズ」のときとは別のアングルから捉えられている。

キャラの心理面が浮き彫りにされる「ZEROシリーズ」

時代が「ストIIシリーズ」より前ということもあり、「ZEROシリーズ」のリュウはまだ修業中の若い格闘家のはしくれとして登場する。

「ZEROシリーズ」は「ストIIシリーズ」より前で「ストリートファイターI」のあとの時代。ゲームのリリース順とは違った時代設定だが、ここからゴウキをからませることで主人公・リュウの「内面的な成長」が描かれている。

ここで登場するのが「殺意の波動」というキーワードだ。殺意の波動はリュウやケンの「波動」と源流は同じものだが、波動は彼らの師匠である「ゴウケン」がより気を洗練し、殺意を昇華させているという点で異なる。ゴウキがまとう殺意の波動とは、リュウやケンの持つ波動とは対極に位置する「波動の裏の究極形」なのである。

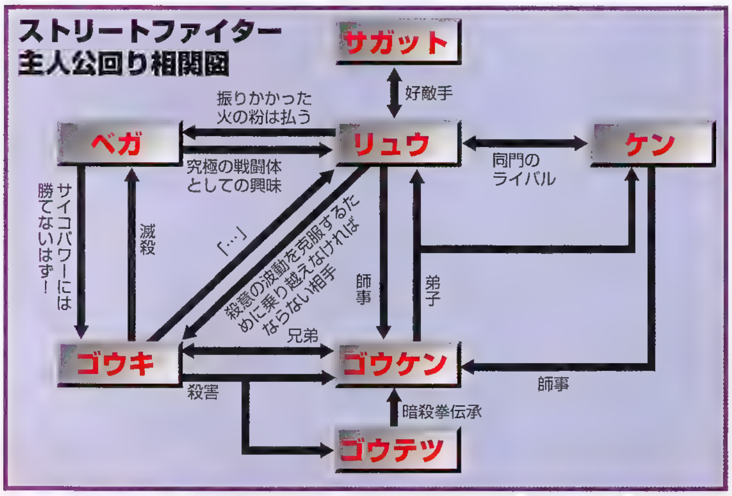
この力の赴くままに身を委ねて闘っていては、いずれ殺意の波動に飲み込まれてしまう。本誌で掲載していた「RYU-FINAL」は、「くらえば最後の一撃必殺。しかし、格闘家の究極の目的であることの一撃必殺は、それと同時に破壊と死を招く無常の一撃でもある」といった矛盾に立ち向かうリュウをテーマに取り上げたストーリーだった。このへんはゲーム中でも漫画と同様、自分が内面に持ちあわせている邪悪な暗黒の力に立ち向かうというものになっている。

リュウとて、完璧な精神力を持ち合わせているわけではない。ときにはこの力に負けそうになることもある。それがゲーム中では「殺意の波動に目覚めたリュウ」という形で現れる。このときのリュウは沸き上がる強大で邪悪な力を御せずに、どんどん暴走していく。その結果、彼が行き着いたところは…、結末はPS版「ZERO3」で明らかになるので、興味のある人はプレイしてみてほしい。

キャラにこのような性格付けや設定が細かくなされていると、本来はありえない「IF（イフ）」が楽しめるというのも、ゲームキャラならではの魅力のひとつだ。

はっきりいえば、ストIIで闘っているころのリュウにはただ「強い相手を求めて」という程度の動機付けしかなかった。しかし、これがゴウキというキャラの登場によって、「殺意の波動」をめぐる内面の精神的なストーリーへと発展していった。相関図では一応リュウに直接関連した人物で収めたが、ほかのキャラたちがここに加わることによって、また大きな輪が生まれてくる。

ここまで話をしておいてこういうのもなんだが、これらを総じた世界観を知ったところで、実際のゲームや対戦で役に立ってくれるわけではない。しかし、現在は「ただのいちゲームキャラ」として扱うだけではあまりにもったいないほど魅力的なキャラたちを、自分の手で自在に操作することができるのだ。それなら、彼（彼女）らのゲーム中ではなかなか見られないような側面や、根底に流れるストーリーを知っておくのも悪くないのではなかろうか。



デブについて考えてみよう

巨漢、マッチョ、デカキャラなどと呼ばれるキャラは対戦格闘ゲームでは必ずいるといっても過言ではない。そこで気になるのが、「誰がイチバンでか（デブ）いのか？」だ。設定としてはっきりと分かるものから比べてみたぞ。

ぶっちぎりの1位は、サムライスピリッツのアースクェイク！380ポンド＝約626kg！まあ身長も約284cmだからなぁ…。

2位は、KOFシリーズのチャンコーハン。227cmの203kgだ。3位以下はというと、それほど変わらずだいたい130kgくらいがデブキャラの基本数値になっているようだ。まぁキカイオーの48・7トンは別だけどね。

対戦格闘キャラクターとは!?

対戦格闘ゲームにおけるキャラクターの存在に関する一考察



投げ系

鈍重ながら一撃必殺の投げ技を持つ投げキャラたち…ロシアの赤きサイクロンことザンギエフが一代で築き上げた偉大なるカテゴリーである。大人気御礼ベストキャラクター賞受賞！なんてことは絶対にないが、確実なニーズがある玄人（苦労徒）向けキャラだ。強すぎると興醒めしてしまう感があり、バランス調整が大変そうだ。



お笑い系

数あるキャラクターの中には、ウケ狙い系…いわゆる「お笑いキャラ」もいる。ダンのように明らかに狙ったキャラもいれば、ジョー東のように時の流れがすっかり性格を変えてしまった例もある。必要不可欠ではないが、お約束的なボケやおバカっぷりは、5人戦隊黄色的親近感と安堵を感じさせる、心のオアシス的存在といえる。



イロモノ系

ダルシムに端を発するイロモノ系は、平たくいえば「常軌を逸した奇人変人」といったところか。外見的に強烈なインパクトがあることが必須事項だ。イロモノ系キャラはテクニカルながら使いこなせば強いキャラと、扱いにくいだけで実りがないダメキャラの両極が多いため、強キャラ志願者は最初の見極めが肝心である。



狙い系

庵、エミリオなど、女性ファンの黄色い声援が大きな追い風となり、キャラクター人気投票などで上位にくるキャラもいる。続編ものになるとメーカー側も心得たもので、さらに凝った設定や演出を施す。狙いが見えつつも、素直に踊らされる快感…心酔層を獲得できるかどうかは、メーカーのセンスが問われるところである。

客観的に見るとわかる 格闘キャラクターの奥深さ

文責：石井ぜんじ

キャラクターは対戦格闘ゲームで非常に大きな位置を占めている。キャラクターが気に入らなければ対戦をする気になれないという人も少なくはないであろう。キャラクターに思い入れて埋没する人は、自分の分身なだけに人からあれこれ言われたくないものである。

だが、少し客観的に見てみると、また面白いところが見えてくる。なぜキャラクターがそのような見た目になっているのか、なぜそんな性格・プロフィールなのか。格闘ゲームに対するプレイヤーの心理、作り手の工夫が見え隠れするのが面白い。

主人公を見てみると、格闘キャラの主人公はかなり条件が厳しく要求されてしまうのに気がつく。一般的に受け入れられる格好良さの美学にのっとったキャラでなくてはならないし、誰にでも使いやすいキャラでないといけない。

ヒロインは、春麗を最初として、だんだんいろいろな人の好みに合うように分かれてきた。とにかく他の女キャラと違うようにと、衣装の凝り方もハンパではない。新しいヒロイン像を作りだそうとする苦心のほどがしのばれる。

また、格闘ゲームの世界観に大きく影響を与えるのは、宿敵・ライバルの存在である。素晴らしい敵がいてこそ主人公が映えて、ゲームのカリスマが生まれるのである。優れた敵役がいなくてはゲームの世界観そのものが盛り上がらない。

さらに脇役がいてお互いがひきたっていく。個性が多くあってこそ面白いのである。全部が同じようなキャラクターだったらつまらないに違いない。それは人間社会同様、格闘ゲームでもそうである。

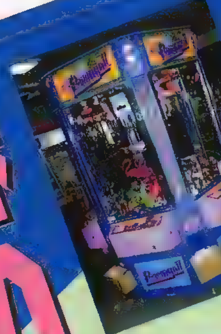
ゲーム的には、キャラの個性にあったゲーム性をそれぞれ当てはまるのが理想だ。正直そうなキャラは攻めが直線的に、せこいキャラはいやらしい攻めができるように。このようなゲーム性との連動という観点でも見ていくと、格闘ゲームキャラクターの奥深さが見えてくる。

優れた作り手は、キャラクターの性格を歩き方、たたずみ方ひとつに表れるように作っているものだ。プレイヤーは無意識に感じているが、それだけのこだわり無くしては素晴らしいキャラクターはできないと言って良いだろう。

これらの観点からキャラクターを客観的に見てくると、プレイヤーの立場でもキャラクターの奥の深さが見えてくる。また、今後はそんな深いキャラクターの魅力をゲーセンで実感してきた新人のグラフィッカーによって、いろいろなメーカーから素晴らしいキャラクターが続々出てくることを期待したい。

春のプライズ大作戦

GAMEST







現在のゲームセンターにおいて、ビデオゲーム機、メダルに並ぶ一大ジャンルとして君臨しているのが「プライズマシン」である。UFOキャッチャーの一大ブレイク以来、どこのゲーセンでも見られるようになったプライズマシンの魅力は、自分の力で取り（獲り）、そしてそれが形になって残るところにある。夏祭りの模擬店での輪投げ、射的、金魚すくいなどのささやかな庶民的娯楽…プライズマシンはその次世代後継者といっても構わないだろう。「取る行為そのもの」が楽しさのかなりの部分を占めるプライズマシンだが、もう1つ、「景品の魅力」も狩猟意欲に大きく関係している。

UFOキャッチャーの登場で、それまではお菓子やキーホルダー、ライターといった小物だった景品が、ぬいぐるみなどの大きなものに変わった。ゲームグッズも充実し、ゲーム目当ての客から一般層まで幅広いターゲットを獲得するに至った。

そして数年…ディズニーのぬいぐるみから人気アニメ商品、歴代ヒーローもの、ギャルゲーのフィギュアなど、ここ最近の景品の充実ぶりには目を見張るものがある。Tシャツやウエストポーチ、貯金箱、電動ハブラシなどの生活用品まで当然のようにある。

「1プレイ100円」という鉄則を守りながらも（大型のキャッチャー系は200円のものもあるが）、年々商品は豪華なものになっている。プライズマシン自体も多様化する景品に対応できるよう新機種が続々開発され、少しずつゲームセンターでの所有面積を増してきている。

ここでは新製品情報なども交えつつ、プライズマシンの現状を探っていこうと思う。

プライズはすごい!!

現在のプライズマシン、その景品のできの良さ、進歩には正直凄い物がある。一口に景品と言っても、それこそ大変な種類のものが出回ってはいるが、最も急成長を遂げているのは間違いなくフィギュア系のプライズだろう。

その代表格としてあるのが、今回多大な協力をしていただいたバンプレストさんのメカ物。その中で例を挙げるならガンダムの「ミニフィギュアコレクション」で、これまでに第1弾から第5弾まで登場しているが、回を重ねる毎に改良されており、現在登場している第5弾目は、既存のデザインの流用ではなく、新たに起こされたデザインで造形されており、うるさいガンダムファンを唸らせている。

造形面だけでなくアイデアとして面白いプライズも多い。モビルスーツの目を光らせるように電飾を施しておいたり、歯ブラシセット、写真立てなど。ある意味「おまけ」とも言える景品に、各ジャンルの色んな才能が集結している。そこまでプライズは重要視されているのだ。

プライズ業界・今後の問題点

では、今後もプライズグッズのレベルは上がり続け、どんどん高価なものになっていくのだろうか？しかし、プライズグッズの原価はAOUの自主規制によって決められている。このような取り決めがないと、プレイ料金の高騰や、ギャンブル性の増加を招くからだ。各メーカーとも、その取り決めに従って、なおかつより魅力的な商品を開発するために努力しているのだ。

また、こういった景品は低コストのアジアで量産されているのだが、アジア圏の労働賃金は、どんどん高くなっていると聞く。にもかかわらずプライズグッズが高いレベルを維持しているのは、ひとえに各メーカーの企業努力と言えるだろう。今後もプライズグッズのクオリティーは、さらにレベルアップしていくのではないだろうか。ま、プライズの魅力が金額に比例しているわけではないので、ファンを唸らせるグッズの登場に期待したい。

ただ「クオリティーの高いプライズ」ゆえに今問題になっていることがある。グッズ系の店が店頭でプライズの景品を販売するというものだ。本来プライズマシンをとおして手に入れるべきものを、単純な商品に変えてしまっている業者がいる。プライズグッズを開発している各メーカーが常々警告を発しているのは周知のところだが、とあるメーカーに改めて聞いてみた。

「ゲームをして得てこそプライズ（景品）の価値があると思います。これまでも、販売をやめていただくよう関係者に働きかけてきましたが、今後も一般の方への販売がなくなるよう、一層の努力をしていきます」

これまで広告ページで警告するだけに止めていたが、今後はより積極的に行動を起こすようだ。これはもちろん業者に責任があるが、それを求める客がいることも事実。大好きなプライズグッズを購入するということが、プライズ業界に大きな影を投げかけてしまうということを理解してほしいものだ。



AOUショウ・セガブースにて。非常に多くの人で賑わっていた。訪れたオペレーターたちの視線からも、プライズ業界への期待の高さがうかがえる。

春のプライズ大作戦

UFO あらかると



キーホルダー系プライズマシンの代表的機種。運要素の少なさが人気の理由か？

セガのufoあらかるとは、2つのボタンで小さなアームを操作して、小物などを取るプライズマシンだ。かなりメジャーなので、写真を見ればピンと来る人も多いはずだ。
　景品の多くは金属鎖のついたキーホルダー系の小物で、鎖がつながっていない状態になっていて、小さな赤い漏斗状のプラスチックに筒通しされている。
　この鎖をアームでうまく挟み、下に引きずり落とすことで景品を取る仕組みになっている。運要素がほとんど絡まないため、プライズマシンの中ではきっちりとした攻略法が立てやすい機種で、正確な操作さえできれば取るのはそれほど難しくない。
　狙いは非常に単純でわかりやすい。できるだけ景品に近い高さ、つまり鎖の根元を狙えばいいのだ。
　①ボタンでアームの上下移動、②ボタンで左右移動だが、それぞれボタンを離してから止まるまでにどれくらい動くのか…その誤差を早めに捉えるのがコツだ。ぜひチャレンジしてみよう。

コンビニキャッチャー



小さな商品を取るのに最適なマシン。ラッキーゾーンの存在が鍵となる！

4月からは「コンビニキャッチャーDX」が発売され、大きな景品も取れるようになるらしいが、現在のこの機種の主流はキーホルダーを中心とした小さめの景品が多い。
　さて、そんなコンビニキャッチャーから景品をゲットしようと思えば、まずは目当ての商品が前方にせり出しているかどうかを見ることが先決。多少奥まっていても結構しっかり掴んでくれることがあるが、やはり確率は落ちる。
　景品の形態は大まかに分けて、包装されているものとそうでないものの2タイプがあり、包装されていないもので、かつ厚紙が添えてあるものは格段に取りやすいはず。なぜなら掴みやすいように窪みがついているからで、そこをしっかりと狙うようにしよう。
　逆に包装されていたり物が小さい場合は、チェーンや紐を引っかけるよりも物自体の上ギリギリを狙って落としてしまうほうが得策。大抵ラッキーゾーンが設けてあるので、そこに落とそうというわけだ。そこに落ちなかったら諦めるしかないが…。

UFOキャッチャー



ゲーセンに1台は必ずあるといっていいくらい有名な機種。とれてますか？

なにげに投入したコインで、景品を取る。だが、取ることができない。そして、気が付けばお金がなくなっている。そんな魔力に捕まってしまったあなた。そんなあなたに、取るための知識を、お教えしよう。
　まずは深読みしないで、実際に取りたい景品の真上にアームを合わせてみよう。そうして、いざアームを降ろしてみると、たいがい位置がズレたところにいくはずだ。景品の中心に合わせたつもりが、あらぬところにいってしまったりする。これで、どの程度の誤差があるのかを調べる。この誤差がわかっていれば、どこでアームの位置を止めればいいのか、だいたい見当がつく。もし奥のほうにズレてしまうのであれば、少し手前で止めてみればいい。それと、もう一つ。つかむ部分（指とでも言おうか）にも注目してみよう。これはよく見ているとわかるのだが、少し回転しているのだ（とはいってもぐるぐる回るわけではない）。これがまた曲者なので、小物を取るときは慎重にいこう。

プライズマシン乱獲大作戦

今回取材でお邪魔した「東京ガリバー」にて、編集部名うてのプライザー2人による景品捕獲作戦が展開された。資金は各3000円。これでどれだけの収穫があるのか…いざ発進！

キャチャ兄い　得意技：お札返し

キャチャ兄いは得意分野のUFOキャッチャー、プレジデント系を攻める。大グリズル×2、ガンダムフィギュア×4などのほかに、永井豪系アイテム、アラジンアートフレーム、キーホルダーなどをぐっちゃりと獲った。

K-TAN　得意技：Kの字固め

破天荒なキャッチが評判のK-TANは、ライフワークのときメモグッズと日用品をメインに漁り始める。カメラや貯金箱、何に使うのかリコーダーなどを獲りご満悦の表情。景品生活はまだまだ遠い世界だ。



6000円でこの成果を高いと見るか安いと見るか…この景品は編集部で配られたり猛者通のプレゼントに回された。

その他



ここでは、上記3機種以外の有名なプライズマシンをいくつか紹介していこう。

ここでは上に挙げた3機種以外で、ゲーセンによく置いてある機種を2つ紹介しよう。少し難度が高いのがセガのUFOプッシャー。景品の置かれたドーナツ型の板が回転していて、高さを合わせて中央に押し込んで落とす機種。景品は大きめで豪華なものが多いが、回転しているせいもあり、重心をしっかり突くのが難しい。
　少し古めの機種だが、ユービスのプレジデントもよく見られるプライズマシンだ。円形のガラス盤の上に景品が並んでいて、ボタンで金属の棒を斜めに動かして落とすマシン。1台で4人まで遊べて場所も取らないので、小さなゲーセンにもけっこうある。狙いたいものがどの位置にきたときに押せばいいのか、それがわかれば意外に取れる。
　最近では、UFOキャッチャー系にもいろいろなバリエーションが出てきた。200円で景品が一回り大きいものや、アームをアナログに動かせるもの、本家UFOキャッチャーも、ボタンを押しなおせるタイプなどが出ている。

景品生活

果たして、人は景品だけで生活ができるのか?そんな思いを胸に秘め、ゲーメストのライターに問うてみたい。っていうか、やれ。実際にやってみろ。というわけで、キャチャ兄ィの弟、ピチャール五世に依頼してみたところ、快くOKしてくれたぞ。
気になるルールは、お金はこちらがもつが、そのお金はUFOキャッチャーやコンビニキャッチャー以外に使ってはならないということだ。約束を破ったら、くらったら忘れられないほどのすっげー浣腸をおみまいしてやろう。
　で、第1日目。さあ、朝飯だ。いきなりコンビニにいこうとする五世を制止して、ゲーセンへ強制連行。そう、食べ物もキャッチャーで取らなくてはならないのだ。
だがしかし!食い物のキャッチャーなんて新声社の近くにねい!結局食っていけないので、起きてからわずか10分で景品生活を断念。っていうか、ダメじゃん。日常用品として使える物なら、たくさんあるんだけどねぇ…。



あ～あ～。そんなに股間を突きだしたってつまんでくれないよ。

新商品紹介

●2月から4月にかけての新作プライズグッズを、一挙に紹介！意味もなく「実用度」にこだわってみたが、あまり気にしなくてもいいだろう。

ダンスダンスレボリューション12inch フルアクションフィギュア

全4種／コナミ　実用度：C



頭のてっぺんから爪先まで、リアルな再現ぶりをとくとごらんあれい！とにかく顔がいい感じ！それぞれの関節が可動するので、自分のポーズがおもいのままだ。胸毛のポイントがかなり高いぞ！

4月登場予定

2 PRESENT

スーパーロボット大戦　熱血合金2

全3種／バンプレスト　実用度：C



2月登場予定

1 PRESENT

パッケージから質感まで凝りまくった内容で男心をくすぐる一品。ライディーン差し替え変形もポイント高し。ただ、やっぱり飾るものなので実用度は低め。だが欲しいことに変わりはないのだった。

鉄拳超かっこいいNingyou

全9種／ナムコ　実用度：C





3月登場予定

1 PRESENT

鉄拳キャラのフルカラーフィギュア9種。メタリック雰囲気の特別塗り、「シルバーNingyou」と「ゴールドNingyou」もあり、この2種類はレア度が高くなっているぞ。

サクラ大戦2 スーパージャンボぬいぐるみ

全4種／セガ　実用度：B



4月登場予定

1 PRESENT

全高30センチというでかさが、他のぬいぐるみにはない特長だ！ディフォルメされたキャラクターが、かわいいのなんのって！やわらかさも気持ちよくていい感じだ。

レアプライズの行方

本特集のタイトルページを読んで（読まずとも以前から）「なぜプライズを店頭で販売してはいけないのだろう？」と疑問に思っている人も多いと思うので、まずはその解答（個人的解釈を多分に含む）から説明していこう。

1つは月並みなところでプライズに対する魅力の減少。つまりマシンに入れゲームをしてこそ魅力を発揮する物なのに、店頭で販売されては明らかにそれを損なう。また、どこのアーケードスポットでも見かけなくなったプライズならともかく、発売されて間もないものまでが店頭に並ぶというのは「マシンに入れる分」を悪く言えば「横取り」していることになる。それが元でアーケードへの供給率が低下してしまっては、ゲームをして手に入れたい純粋なユーザーが面白くないのは当然で、メーカー側としては最も不本意な形と言えるだろう。

2つ目は版権の問題。版権元は「プライズマシンの景品だから」という条件で許諾している。よって、それ以外のルートで市場に出回るものは契約違反になりかねない。まだそういった正規以外のルートが大々的に確立していないから、そういった問題が表面化してこないものの（水面下ではなっているかも）、もし確立してしまえば「どうせ普通の商品になってしまうのだから」と版権が降りなくなったりして（または版権料が高騰する）、アイテムの種類が急激に少なくなってしまう可能性もあるのだ。

さて、細かくはまだあるのだろうが、こういった問題を踏まえつつプライズを販売している店を何店か見学してみる…。すると大抵は自粛していたか大した数は揃えていなかったが、ある店ではその階のほとんどを占めるほどのアイテムが所狭しと並べられていた。対象となっているメーカーの筆頭はバンプレスト。値段は5百円～8百円ぐらいと比較的リーズナブルではあったが、物によっては2、3千円ぐらいの値がついていると聞く。特に人気の高いのがバンプレストの『キャラクターコレクション　スーパーロボット』。それの彩色バージョン（つまり当たり）で、これはうまく取れてもなかなかお目に掛かりにくいレアなものだ。しかも、これは単品で売っていることが少なく、多くはセットで販売されているので、もはや景品の域を越えた価格で取引されていると言える。

また、この特集では扱ってはいないが『ポスターベンダー』『ガチャポン』の景品は市場としてはキャッチャー等にはかなわないものの、レア度は高い。特に後者は数が少なく目に見えてシリーズが更新されていくので、古い物になるとセットで5000円前後と、かなりの値が付くらしい。

例によってこういった値段は曖昧ではあるが、その辺を含めて最終的には店側の良心にかかっているところが大きい。「問屋で合法的に買えたものをどう扱おうと自由」という発想は一理あるのだが「多少なりとも自粛する」ぐらいの心構えは店側にも消費者側にもほしいものだ。

春のプライズ大作戦

でっかいナムコ超殿堂ぬいぐるみ

全3種／ナムコ　実用度：B



3月登場予定

1 PRESENT

こちらはさらに大きい20cmサイズの貯金箱。パックマン、ワニワニパニックのワニ&シュワルツ、そして平八と、マニアックなセレクトが泣かせる。

ときめきラージフィギュア

全4種／コナミ　実用度：A





3月登場予定

でかい〜！とにかくでかい！とはいっても等身大以上ではないぞ。約32センチの大物だ。前へなれいをさせるもよし。逆立ちさせるもよしだ！

魔法の天使クリーミィマミ ぬいぐるみ

全4種／セガ　実用度：C



4月登場予定

1 PRESENT

最近のリバイバルブームに便乗しつつも、ツボをついたアイテム選択。女性よりも男性のほうがほしがるかも…。若干小さいので実用度は落ちる。

鉄拳1/6かっこいい貯金箱

全3種／ナムコ　実用度：B



3月登場予定

1 PRESENT

15cmもある1/6サイズの大きな鉄拳貯金箱。三島平八、三島一八、ニーナ・ウィリアムズの3種類が登場だ。胸像としてインテリアにもいいね。

ビートマニア メッセンジャーバッグ

全4種／コナミ　実用度：A



3月登場予定

2 PRESENT

生活実用度は、まさしくスペシャルにしてゴージャスクラス。これで、着替えをつめて、DDR対策もバッチリですな。タオルも忘れずに。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム キーチェーンフィギュアVol.2

全6種／セガ　実用度：B



4月登場予定

1 PRESENT

お気に入りのCRをつけることで、自分の持ちキャラをアピール。携帯電話につけやすい小さめのサイズが実用度&コレクション性を高めている。

ポケットモンスター ソフトキーホルダー7 〜蓄光タイプ〜

全8種／バンプレスト　実用度：A



2月登場予定

1 PRESENT

キーホルダーとしては異例の実用度。ポケモンの演出として光るのはかなり有効というのもあるが、暗い夜道での目印にもなるので、安心だ。

仮面ライダー ライト付きキーホルダー

全5種／バンプレスト　実用度：A



2月登場予定

1 PRESENT

モビルスーツやウルトラマンのものが発売されていたライト付きキーホルダーシリーズが、今度は仮面ライダーで登場。目が光ってかっこいいぞ！

ファイナルファンタジーVIII フィギュアキーホルダー

全7種／バンプレスト　実用度：B



2月登場予定

今や押しも押されもせぬ家庭用No.1RPG、FFシリーズ。第1弾はどちらかというと男性向きのアイテム選択。リノアが出れば実用度はさらにアップ？

PRESENT

このマークがついている商品を、読者のみんなにプレゼント！数字は当選者の数だ。官製はがきで「ゲーメスト　春のプライズプレゼント」係まで送ろう。ほしい商品の名前も忘れずに書いてね。締め切りは3月末日。宛先は次回予告に書いてあるので、そちらを見てほしいのこと。

'99春に

イラスト/蘭宮 涼



3月 20 SAT 21 SUN 東京ビッグサイト

★うたたねひろゆき先生 新作モリガン&リリスグッズ

冬コミで待ってた皆さんごめんなさい。大変永らくお待たせしました!

新作
- モリガン&リリスビッグポスター(2,000円) (1800㎜×1200㎜)
- モリガン&リリステレフォンカード(1,300円)

バブルガムクライシスTOKYO2040 トレーディングカード

〈本体価格〉1パック:343円(税別)

〈全99種〉スペシャルカード9枚



制作担当マウントのことば

シリア、プリス、ネネ、リンナ。4人のナイトセイバーズのすべてを一挙収録。ADポリスやサポートキャラをも網羅した「キャラクターカード」、ハードスーツをはじめとする熱き兵器群を収録した「メカニックカード」、オープニング、エンディング、本編の名場面をチョイスした「シーンセレクトカード」、コレクター意欲をそそる「パズルカード」、そして 有名アニメーターによる描き下ろし4点を含むスペシャルカード。AIC制作のハイ・クオリティ・アニメーションを素材にしたからこそなしえた、豪華極まりないトレーディングカードです。



ゲームショウ先行発売!

東京ゲームショウにはちょっとまにあわないけれど…

サイキックフォース2012 トレーディングカード

全80種にして、うちスペシャルカードは40枚という快挙(!?)決行!サイキッカーは集結せよ!!

本体予価343円 **3月下旬発売**

そのほかにも、新作グッズ大量販売!
詳細は次号のゲーメストまたはホームページで確認してね。

ゲーメストホームページ
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

マルゲ屋ホームページ
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

代表電話番号
TEL.03(3293)9321



平成11年4月
入学生
願書受付中
平成11年度 入学案内書
無料 進呈
(月～金 10:00～4:30)
大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学! さらに入学祝金10万円増
特待生12万円 支給
特育生36万円
無料／1日体験入学
(東京校3/14)(大阪校3/7)(名古屋校3/7)(福岡校4/11)
無料／学院説明会
(高崎市6/13)(盛岡市6/20)(京都市6/20)(静岡市7/4)
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-2
代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
「オンステージ・システム」
「ダブルスタディ・システム」
ウレシイ
ヤッタル
ORIGINAL ANIMATION SERIES
BURN-UP EXCESS
創造力学での教育こそ、
私たちのモチーフ。
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会会員・財団法人日本視聴覚教育協会会員・社団法人日本漫画家協会会員　日本映画録音協会会員　日本映画照明協会会員　日本映画撮影監督協会会員
OVAシリーズ BURN-UP X 好評発売中!
発売:カルチュア・パブリッシャーズ株式会社
販売:株式会社ビーム エンタテインメント
©1997 AIC ©1997 CULTURE PUBLISHERS
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・名古屋・福岡 開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%(所属タレント／科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-2 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

コンスポ

CONSPO

N64　コナミ　3月11日発売予定　7800円（税別）

難解アクション「ドラキュラ」が3Dで復活！

Real Action Adventure

悪魔城ドラキュラ黙示録

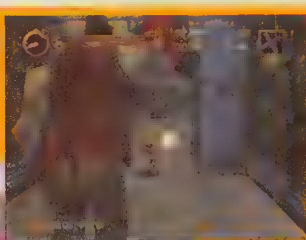
3Dになった仕掛けと魔物たちが、今までにない難度と恐怖でキミを迎えてくれる　担当：さちを（EXムック）

ファミコン時代からプレイヤーの脳と指先を傷め続けてきたアクションゲーム『ドラキュラ』が、この世紀末に悪魔城ドラキュラ黙示録として復活することになった。

N64で発売される悪魔城ドラキュラ黙示録の一番の特徴は、なんといってもゲーム全体が3D化されたこと。そこで今回の記事では、3Dになったことで『ドラキュラがどう変わったか』を紹介してみたいと思う。変更点だけでなく、ゲームシステムの紹介も、もちろんするぞ。

迫力の動きで襲いくる魔物たち

地面や壁、そして天井など、さまざまな場所から現れてはプレイヤーに襲いかかる敵たち…。3Dになったことで、四方八方さまざまな方向から攻撃されることになってしまったのだ。しかし、一度に出現する敵の数は適量に設定されているし、ボタンひとつで敵を視角に捕らえることのできるロックオンシステムもあるので、バトルの難度はさほど上がってはいない。初心者にはありがたい配慮だね。



特殊な音を出す敵もいるので、それをたよりに敵の接近を察知することもできる。



遠距離攻撃に近距離攻撃、そして回数制限のあるアイテム攻撃で敵を倒せ！

立体的な仕掛けにストレスたっぷり

視点を変更して足場を確認、敵出現のタイミングを考えながら歯車へ飛び移って…ってな感じのストレスの溜まりそうなアクションに磨きがかかってます。かなりやな感じ（クリア後は気分爽快なんだけどね）。

しかし、助走をつけて足場から足場へ『ハッソウ飛び』のように移動していく…といったダイナミックなアクションもパワーアップされているので、トータルで考えるとかなりいい感じなわけ。



ズーム

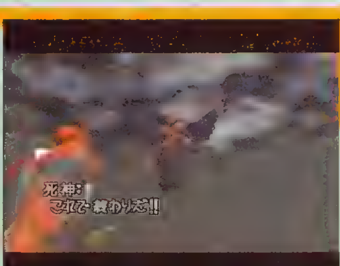
細かい調整や位置の確認をするときはキャラクターの視点に変更！好きな方向をチェックすることができるのだ。



ブロックの端に飛びついてぶら下がる…なんて動作もできるぞ。この状態からよじ登ることもできるのだ。

魅せる演出にウットリ

今作はストーリー性も強くなっているので、必然的に会話などが入るイベントシーンが盛り込まれている。このときの演出やカメラアングルで、リアルタイムポリゴンならではのカッコイイ動きを魅せてくれるぞ。



イベント中は画面がシネスコサイズになる。頂点数の少ないポリゴンでかなりガンバっているぞ。

2人の主人公

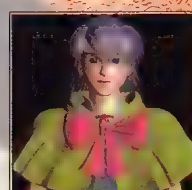
2人の主人公から好きなほうを選んでプレイできるぞ。攻撃方法などの性能がまったく違うのだ。

ラインハルト・シュナイダー



お約束のベルモンド一族の血を引く青年。もちろんムチがメイン武器だ。

キャリー・ヴェルナンデス



退魔の力を持つヴェルナンデス一族の末裔。溜め撃ち可能なホーミング弾で戦うぞ。

PS ティーアンドイーソフト 3月4日発売 6800円（税別）

RPGに恋愛SLGの魅力をプラスすると!?

Sonata（ソナタ）

時間（季節）の概念もあるから、すべてのイベントを見るまでは何度も遊べるかな？ 担当：さちを（EXムック）

ドキドキ&ラブラブ恋愛パラレルRPG

中世、現代、未来…のような3つのパラレルワールドを舞台に繰り広げられるRPG。…なのだが、それだけではなく、3つの世界で共通人格を持つ8人のヒロインから「運命の彼女」を探し出す、恋愛SLG的要素を盛り込んだRPGが『ソナタ』である。『ソナタ』では会話などのイベントシーンだけでなく、戦闘シーンも恋愛度に直結しているのが大きな特徴。例えば、戦闘中に女のコをかばったり、倒す方法や順番を変えることで恋愛度に変化が起こるのだ。ふつ～のRPGや、ふつ～の恋愛SLGに飽きた人にオススメしたい1本。



デュアルショックの振動で、女のコのドキドキをリアルに感じ取れる「指ドキ」システムも、ある意味結構スゴい！



カツコよく倒せば恋愛度アップ

パートナーの候補となる8人の女のコたち。彼女たちと話したり、一緒に冒険したりしながら、ただ一人のパートナーを探すのがあなたの目的。3つの世界を回りながら、相手の恋愛感情を高めていこう。

3つの平行世界（パラレルワールド）で運命の彼女を探し出そう!!



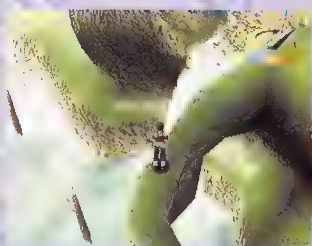
パラレルワールド

異世界より召喚された勇者はニセ者!?

ファンタジーワールド **ブルームーン**

剣と魔法のファンタジー世界「ブルームーン」。主人公は異世界から召喚された勇者として、冥王スピリチュアに戦いを挑むものの、なりゆき上の勇者のためカンタンに敗北してしまう。ニセ勇者の烙印を押され、女のコからも罵倒された主人公は男のプライドをかけてスピリチュアを倒すことを誓うのであった。





一般的なRPGのような、中世の雰囲気が漂うブルームーン編。





SFチックなナノセック編。武器がハデな分、戦闘シーンもハデに。

セキュリティーポリス出動!!

SFサイバースペース **NANO SEC.** ナノセック

全世界が超巨大なネットワークで接続されたデジタル世界「ナノセック」。主人公は、セキュリティポリスの一員として生成された「バーチャルヒューマン」として誕生し、クラッカーたちから世界を守ることになる。ナノセックの消滅を防ぐため、パートナーの女のコたちとともに緊急出動せよっ!!



「学校の怪談」を匂わせる、廃校舎の探索を行う徳川学園編。



天才転校生として怪事件を解決だ！

巨大学園都市 **徳川学園**

全世界から300万人を超える数が集められた超巨大学園「徳川学園」。そこへトップの成績で転校してきた主人公は、天才転校生として全校生徒から注目を浴びる。その頃、学園内では奇怪な事件が次々と起こり、生徒たちを不安がらせていた。事件の調査のため、主人公は仲間を集めて廃校舎へと向かうが…。

ソナタの攻略本はGAMEST EX MOOKで3月4日発売!! 定価1280円（税別）

PS パックインソフト 3月発売予定 3800円（税別）

SFC作品が低価格で甦る

魔女たちの眠り -復活祭-

©1999 赤川次郎／ビクターインタラクティブソフトウエア

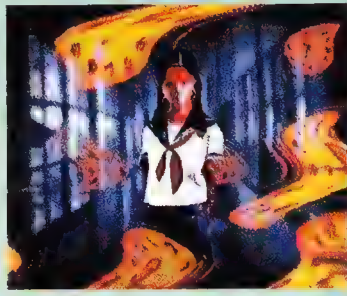
読書の楽しみを忘れつつある方、まずはこのゲームでその足がかりを作ってみては？ 担当 さちを（EXムック）

赤川次郎の物語をPSで楽しもう

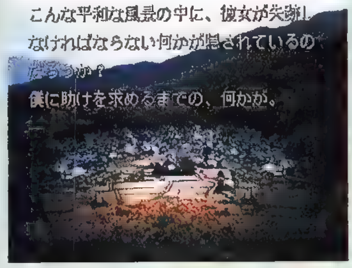
幅広い層の読者に支持されている作家、赤川次郎氏原作によるサウンドノベル。赤川作品としては、PSでは『夜想曲』に続く第2弾となるが、このゲームは以前SFCで発売されたものをリニューアルした形での登場となった。

大幅に加筆されたシナリオ、新たに加わったムービーなど、PSならではの新要素も加わり、恐怖度もアップ。SFCで未体験の人はこの機会にプレイしてみてはいかがかな？

物語はここから始まり40以上の結末を迎える。



幼なじみの彼女からの突然の電話。それはあまりにショッキングな内容だった。

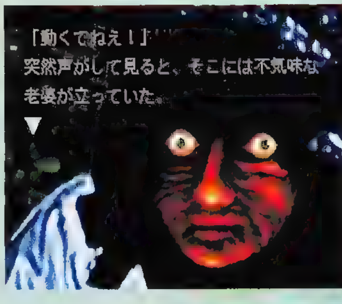


彼女が住む山奥の村へと向かう主人公。彼女は無事に生きているのだろうか？

ある日、平凡なサラリーマン生活を営む主人公のもとに一本の電話がかかってくる。受話器の向こうで自分の名を呼ぶ声は、「助けて…殺される…」と悲痛な叫びを残して切れた。その声は忘れかけていた幼なじみの彼女を思い出させるものであった。翌日の新聞で彼女の身に起きた異変を知った主人公は、導かれるように彼女が住む山奥の村へと向かう。閉鎖された村で起こる奇妙な殺人事件。谷に潜む触れてはならない悪夢。巨大な密室と化した村で、あなたはさまざまな恐怖に巻き込まれていく…。



村の実力者の娘が惨殺死体で発見される。住民は「谷の人間」の仕業と言っているが…。



不気味な婆さんが突然襲いかかってきた。この人も村の住民なのだろうか？

2人でブルブルカップルショック

画面上に表示されるテキストを読みながら物語を進めていくサウンドノベル。今やこのジャンルもデュアルショックの登場により、「絵（視覚）」や「音（聴覚）」だけでなく「振動（触覚）」でも楽しめるようになった。

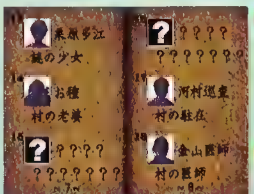
さらにというか、オマケというか、このゲームでは2プレイヤー側も振動対応になっている。名付けてカップルショック。たまには2人でサウンドノベルを楽しんでみるってのもいいかもしれないね。



カップルでお互いの反応を見ながらプレイするのもまた楽し。

真相を解明できるか？完全制覇への道

物語は二部構成となっており、スタートの章である「第一話」の選択によって、続編である「第二話」が出現するようになっている。しかも、それらは1種類のみではなく、まったく異なるストーリーがいくつも用意されているのだ。さらに、すべての物語を読み終えた人には真相究明編ともいえる「完結編」も用意されているらしい。



途中で出会った人物は「人物リスト」に記載され、達成度の目安にもなる。



エンディングの目印となる「本」の数でシナリオ制覇の達成度が分かる。

このページに掲載されている商品は、読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。



SHINSEISHA ORIGINAL GOODS MAIL-ORDER SERVICE

GOODS PLAZA

グッズプラザ

ゲームショウには絶対来てね

RYU FINAL 完結記念アイテム

リュウファイナル天地テレカセット



リュウファイナルテレカセット
価格2600円　送料:A　通販番号:C-201
テレカ2枚セット　台紙付き

■天の巻と地の巻の表紙描き下ろしイラストの力張るテレカセット。金箔押しの豪華台紙付き！

リュウファイナルキーホルダー天



リュウファイナルキーホルダー　天の巻
価格819円　送料:B　通販番号:C-202
真鍮製エッチング

■真鍮製の豪鬼キーホルダー！　全てを打ち砕く一撃必殺の拳だ。

リュウファイナルキーホルダー地



リュウファイナルキーホルダー　地の巻
価格819円　送料:B　通販番号:C-203

■こちらは風の拳をあしらったリュウのキーホルダー。両方揃えてね。

スペクトラルフォーストレーディングカード





■PSで大人気の「スペクトラルフォース」シリーズが待望のトレカに！未公開、描き下ろしなど希少イラストを大量収録。ゲームのファンはもちろん、トレカファンにもお薦め！

全96種類
カード構成
・キャラクターカード　51枚
・ヒストリーカード　21枚
・イラストギャラリーカード　9枚
・パズルカード　9枚
・スペシャルカード　6枚

役立つデータを満載したキャラクターカード、イベントシーンを収録したヒストリーカード、描き下ろし多数のイラストギャラリーカード！思わず集めずにはいられない、マニア嬉しのカード内容っ！

今、読者サービス部でスペクトラルフォーストレカを購入の方には、「大蛇丸」「アイラ」「グリーザ」の中からご希望のカードを1枚差し上げます。

読サビ購入特典

価格5402円　送料:E
通販番号:A&G-02B
ボックス販売のみの受付です

SNKトレーディングカードROUND2





■話題の第一弾に続き、SNKの最新作「幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花」をはじめとするタイトルを収めた第二弾が発売中。描き下ろしイラストカードも新たに収録しているぞ。

収録タイトル
- 幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく華
- サムライスピリッツ2アスラ斬魔伝
- KOF'98
- 〜幕末浪漫〜月華の剣士
- メタルスラッグ2
- リアルバウト餓狼伝説2

他　計146枚＋α

価格5245円　送料:E
通販番号:SS-216B
ボックス販売のみの受付です

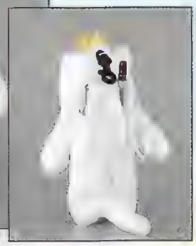
すべての商品がハガキorFAXで注文OK！　goods plaza

モデル：美玲



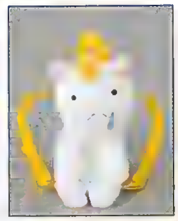
ハナタレグッズ

いつの間にやらフールのネコのグッズが大増殖。一癖も二癖もあるグッズたちを、ドーンと揃えてみよう。

■かわいい携帯入れ。背中にちゃんと携帯電話が入ります。

フールのネコ携帯ポーチ
価格1050円　送料:E　通販番号:DT-6



ゲームそのままの質感を再現。



背中と頭に荷物を入れられます。



フールのネコミニリュック
価格2625円　送料 E

■人気のネコぬいぐるみそのままの感覚で、ちゃんと背負えるミニリュックサック。頭と背中の部分にファスナーが付いているので、使いやすさもバツグン。

■小さくてかわいいお座りタイプのぬいぐるみ。机の上に飾ってね。



フールのネコお座り
価格714円　送料:E　通販番号:DT-9

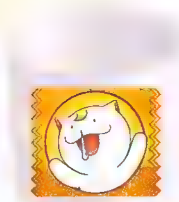
■チェーンでカバンにぶら下げて欲しいキーホルダー。人気商品。



フールのネコキーホルダー
価格504円　送料:C　通販番号:DT-10



フールのネコマウスパッド
価格1680円　送料:E　通販番号:DT-8



フールのネコマグカップ
価格1680円　送料:F　通販番号:DT-4

緊急発売！対戦ホットギミック／対戦ホットギミック快楽天CD

■ゲームミュージックCD界掟破りの麻雀ゲームのCDをリリース！タイトルは彩京の人気シリーズ「ホットギミック」と「快楽天」だ。ゲーム中に使用されているVGMはもちろんのこと、べらぼうに有名な作家が生み出したキャラクターと、クリアーな声優ヴォイスがキミの脳天に突き刺さる！隠しキャラの条件も満載したオールカラーブックレット付きで、満を持して発売！

対戦ホットギミック／対戦ホットギミック快楽天CD
価格1890円　送料:E
通販番号:SGCD−0005



パイロットキッズ＆スペースボンバー＆戦国エース（アレンジ）

NOW PRINTING

■混乱の世紀末だというのに！いやさこんな時代だからこそ！こういうCDがふさわしいッ！彩京製のハジケたシューティングの絶妙なハーモニー。待望のシューティングフリーク第5弾、大統領の魅力がいっぱい詰まってるぞ。

3月5日発売！

パイロットキッズ＆スペースボンバー＆戦国エース（アレンジ）CD
価格1890円　送料:E
通販番号:SGCD−0006

このページに掲載されている商品は、
読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。

ゲ屋&読サビNEW GOODS

桜瀬琥姫イラストレーション額装ポスター amorous

■桜瀬琥姫先生の手による妖艶なモリガンを、洋館をイメージさせる豪華な額にセットしました。見た目も重量も結構ずっしりとしているので、壁に飾れば部屋の雰囲気が変わること間違いなし。紙質にもちょっとこだわって、原画の淡い雰囲気を忠実に再現した一品に仕上がっています。



桜瀬琥姫モリガン額装ポスター[amorous]
価格9030円　送料E　通販番号:C-199

ソフビ人形

■大人気のキャラクタードールも、こんなに種類が増えました。その出来の良さは、実際に手にして確かめてみてください。ポーズも思い通りに決まります。



©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory

トゥルーラブストーリー天野みどり人形
価格10290円　送料:E
通販番号:AS-02
体高　約28センチ　全身14箇所可動

ナコルルカードケース

■人気シリーズのアルミカードケースに、やっと新作を加えることができました。絵柄は見ての通り、サムスピの人気キャラクター、ナコルルを使用。テレカや名刺を入れてね。



サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝　ナコルルカードケース
価格819円　送料:B
通販番号:SS-226

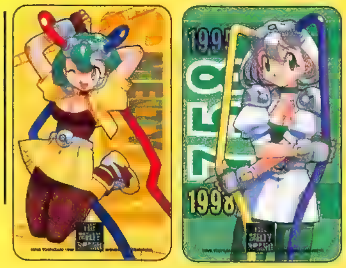
※実際の商品とは多少異なります

メルティ・ダークメルティ・ミニティのオリジナルグッズ

■マルゲ屋のかわいいマスコット、メルティ、ダークメルティ、初登場のミニティの新グッズだ。テクノ系なイラストが格好良いゲーメストバインダー。メカニカルなデザインのマグカップ。そしてメルティでは初の商品化になるポスター。名古屋店と仙台店の記念テレカも通販で買えるのでよろしくね。



メルティポスター
価格1260円　送料:F　通販番号:G-28
A2版



マルゲ屋仙台店2周年記念テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:MG-11　50度数

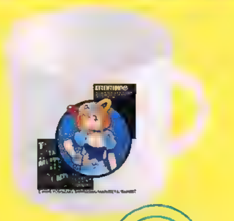
マルゲ屋名古屋店3周年記念テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:MG-10　50度数



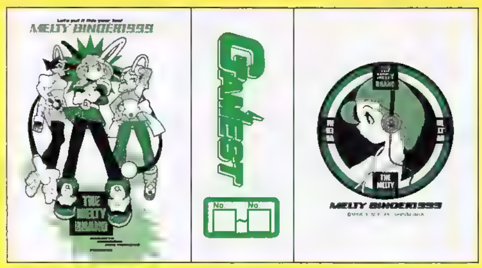
ダークメルティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G-30



ミニティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G-31



メルティマグカップ
価格1050円　送料:F
通販番号:G-29



メルティバインダー'99
価格1575円　送料:F　通販番号:B-7
AB版中綴じ対応

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時〜17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え（要手数料）」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：メルティテレカ（A）　1個……100円
ホッヽギミックCD（E）　1個……500円
メルティバインダー（F）　1個……800円
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（F）の800円になります

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

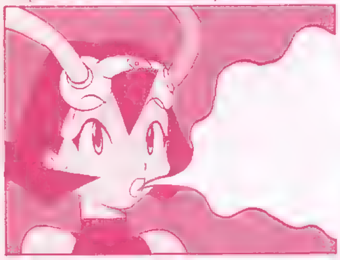
新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

☆東京ゲームショウチケット、マルゲ屋全店で発売中!!

超世紀末ゲーム伝説 MELTY 5：NO.3

ハルマゲメルティ

http: www.bekkoame.ne.jp-ro minesva





☆マルゲヤマンの下半身を初めて見た…めちゃめちゃ予想通り。っていうかヒーローだもんね。

3/30号 ゲームイベント **優先券**

新作グッズ紹介

●シューティングフリークシリーズ第4弾●
サイトロン&ゲーメストCD
「スペースボンバー／パイロットキッズ／戦国エース（アレンジ）」

「チキュウクレ」「だめだっ！よそあたって！」のデモでおなじみ「スペースボンバー」のサントラがついに解禁。「行け！ウンモ星人（注・曲目）」などスペボンサウンドを完全収録、クリ○トンはきっと買いにくる。もちろんファンタジックシューティング「パイロットキッズ」もすべて入ってますよ。戦国エースのアレンジも聴いておこう！

東京ゲームショウにも元気に出展！行くぜゲ屋ゲ屋！

天下一ゲーマーの店 ゲ屋 瓦版





「マルゲ屋バレンタインデイ・魅惑の義理チョコ全員全筐体サービスは大成功だったねマルゲ屋マン!!」
「お前のチョコ食べて入院した客がいなければよいが…ゴバ！」
「（血のついた拳大の石を捨てつつ）大事なのは感謝の気持ちですよね。さて、3月には「まじかるカナン」「士郎正宗」両ポスターセレクションをマルゲ屋でプレイすると、筒6本と交換で告知ポスターが必ずもらえちゃうよん」
「待ちなもう一言。アリカサウンドスタッフ自主制作CD「魔女っ子でポン」他8本がマルゲ屋に入荷するのだ。よろしゅう」

マルゲ屋からのお知らせ
マルゲ屋は年中無休です。（梅田店のみ第三日曜定休）

東京ゲームショウに蘭宮涼先生グッズ登場!!

「3/16・17の2日間に幕張メッセで開かれる、東京ゲームショウ！マルゲ屋も新作グッズをたくさん取り揃えて、皆様のご来店をずっと待ってまーす」
「それでは、ゲームショウ会場にて初出し予定のグッズをリレー形式で紹介しましょう。まずは…大福ヌイグルミ！」
「サイキックフォース2012トレーディングカード！」
「蘭宮涼先生によるナコリムグッズだっ！」
「超鋼戦紀キカイオーグッズ！」
「サイトロンCD『スペースボンバー／パイロットキッズ／戦国エース(アレンジ)』！」
「横田守先生『セルブリンセスバージョンUP版！』
「まじかるカナンポスターベンダー！」
「士郎正宗ポスターベンダー！」
どうですかお客さん〜ッ。目玉商品はこれだけじゃない！」

マルゲ屋 東京ゲームショウチケット販売
価格 1000円
※一般入場日に有効

白の日はサイキックフォースポスタープレゼント

「2/14バレンタインデー、みんなはマルゲ屋でメルティ謹製チョコはもらってくれたかな？」
「来る3/14ホワイトデーには、全国のマルゲ屋で私マルゲヤマン少佐から、愛やら汗が混入されたお菓子を授けるぞ！さあ！さあさあ！」
「さらに、昨年秋のゲームショウで好評だった『サイキックフォース2012』ポスターをプレゼント！数に限りがあるから、お早めにね」

ストEXのアリカが自主制作CDを発売！

「アリカのサウンドスタッフがCDを自主制作したぞ！もちろんマルゲ屋各店にて取り扱い中！」
「気になるCDタイトルは…『カルナバル』、『宇宙ヤング』、『魔女っ子でポン』、『養殖』、『Sampling Master 2／4』、『ラジマニ3号』、『マニキュア団セピア』、『Sampling Master 2』、『Sampli-ng Master 3』の9本です！魔女っ子？」

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみPM12:00より、その他の店舗はPM2：00からの開始予定です。

3/7(日)	G-神保町店	月華の剣士2大会
	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	仙台店	ストリートファイターIII2ndインパクト大会
	名古屋名駅店	ティンクルスタースプライツ大会
	大阪梅田店	ティンクルスタースプライツ大会
	G-神保町店	餓狼伝説WILD AMBITION大会
3/14(日)	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	仙台店	サイキックフォース2012大会
	名古屋名駅店	KOF98大会
	大阪梅田店	サイキックフォース2012大会

「マルゲ屋クーポンプレゼントフェア」

●期間大々延長決定!!●

☆大好評につき、2月末日までの配布期間をナント1カ月間も延長！3月末までの期間中、お買い上げ2,000円ごとに1枚プレゼントしちゃいます！

あわせて使用期間も5／5子供の日まで延長！こりゃーもう利用するしか！

ゲ屋日記

1/30 小森まなみ「presageTour」in札幌



まみ姉ファンのみんな、盛り上げてくれてありがとう！

何と前日にはユニット「男同士」の内藤寛さん、高橋直澄さんらが千歳空港から直接札幌店に駆けつけてサイン会をしてくれた！しかも、当日は300人を超える人が札幌テレビ塔に集結！小森まなみさんのステキな歌はもちろん、クイズ大会、節分と超盛り上がりの一日。またイベントやりたいね！

中平正彦先生サイン色紙を5名様に！

札幌店、仙台店、神保町店にて大好評だった中平先生サイン会。特別に（どさくさにまぎれて）いただいた先生のサイン色紙を5名様にプレゼントします！官製葉書に住所・氏名・RYU-FINALの感想を明記して神保町本店住所に送ってください。

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ヒルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:30

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:30

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-6359-7751
営業時間 11:00〜20:00

※東京荻窪店は2／14をもちまして閉店となりました。
ご利用ありがとうございました。

まだ間に合う！サイン会ラストチャンス!!

・中平正彦先生サイン会
〜2/28 神保町本店にて2時より
「RYU-FINAL 地の巻」購入の方
・坂本みのる先生サイン会
〜2/28 大阪梅田店にて2時より
「三匹が行く！」購入の方

ゲーセン浪漫

ニューゲームがやって来た！
ヤア！ヤア！ヤア！

C・LAN（以下さるかに） 見るかね君。ついに我もニューDOS／Vマシンを購入したぜシャーんなろ！

渕健（以下ハムぞう） ほむ。まさっ机の上で自慢げに起動しているソレがそうですね。

さるかに さね。これで社内LANでメールを送る喜び送られる喜び、そして今味わっているのが文字が化ける悲しみプッセナ～。

ハムぞう 確かにモニターの文字が、あ、化け、ている。メキシコはティノティティトランで採掘されたアステカっ文字みたいのが出てますね。

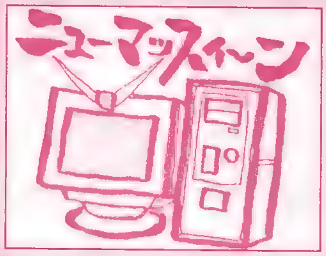
さるかに スクリーンセイバーは「ガラパゴスの海へ（SYNFORSTより絶賛発売中）」にしてみた。「ダーウィンも見なかった世界」というのが御自慢のキャッチなのだが、それを言うならこの場所も「ダーウィンも見なかった編集部」となるわけだが。

ハムぞう ガラパゴス諸島はダーウィンが能動的に詮索した場所じゃないですか。神保町は彼の探索版図に入ってませんよ。きっと。

さるかに やもしれぬ。

ハムぞう じゃ、今回のゲセロマは、まさっティアも新型を買ったことだし、ゲーセンに入荷されるニューマシンについて語り合うことを提案したい所存であります。

さるかに ちと強引な導入だが、承認！（擦れ声で）



嘆願フィーバロン

ハムぞう そういや、まさはさっき御茶の水のゲーセンで入荷したばかりのDDR2を見てきたんですよね。

さるかに うむボス。先行出荷らしくてなあ、筐体に群がるプレイヤーの数たるや、ブレイウッドの溢れ出る囚人どもを思わせる数だったよ。今風に言うとキュービィの＋B（プラスビー）の蜂須賀子ぜ郎たちを思わせる数、といったとこかね。

入り口にも人が溢れてて、ゲーム画面が遥か向こうに豆粒のように見えてたさね。

ハムぞう 2月10日現在、日本に10台しかないそうですからね。昨日行ったらDDR2のために山口県から来た、と言う人もいましたよ。

さるかに ほむスー！それは気合入ってるっぺれ～。

ハムぞう アーケードゲームは店によって入荷するタイミングが変わりますから。ゆえに一刻も早く、ハァ～プレイ！したいさせたいやらせたい心が、かようなガッツある行動をとらせるのでしょうな。

さるかに アーケードゲームは家庭用ゲームみたいに「何月何日に全国一斉、あそれ、発売！（擦れ声で）」というわけにはいかんからな。入荷予定の張り紙がないゲーセンなんかは常に入荷チェックをしとくのが肝要になるさなあ。

ハムぞう メーカー直営店以外のニューゲーム入荷スケジュールは、極論、店のジゼルの気分次第というところですか。せかせかしているようで、実は牧歌的一面のある業界だったんですね。

さるかに たまたま店に行ったら入荷してた、というのはラッキーパターンさね。またそれを期待して毎日店に足を運ぶのもドキワク感があっていいものだろう。我も大宮の「スーパーマン」でいきなりウォリブレを発見したときは、感動のあまり嗚咽を漏らしてしまったさなあ。

ハムぞう でも雑誌とか見たら「発売中」って書いてあるのに、我の行くゲーセンじゃちいとも入荷する気配がなくて不安に駆られる思春期の夜、という場合もありましょう。

さるかに 一般人には「アーケードゲームは発売日がいまいち不明瞭」に映ってるのではないかと提言してみる、はいパーン！（早口かつ机を叩く音）

ハムぞう ゲーメストの「てあたりしだいゲームリスト」でも、発売日は「上旬」とか「春先」とか、割と曖昧ッシュな表記になってますからね。

さるかに 業者は常に基板の正確な発売日を押さえておるかもしれんが、我々にとって重要なのは、「やいこら店長、そのゲームで我はいつ遊べるワケ？ああ～ん？」といった一点に集約されるさなあ。

ハムぞう まあ、そうですね。基板が筐体に設置される瞬間こそが、我らにとっての発売日ですからね。

10回生息記念！
猛者通大プレゼント！

各商品一名様に抽選で贈呈いたそう。希望者にはサインも入れようぞ。



- ●ポケット獣（カビゴソ）殿堂入り超伝導電動トゥースブラシ
- ●死神に生まれた悲しみ…ナイトメア・ビフォア・クリスマスキーホルダー3個セット（100円3回の台でゲット）
- ●コドモも鼻息スピルスDOS／V用永井豪キャラデスクトップアクセサリー（クリアキーホルダー付、開封済み）
- ●キャチャ兄い普段着ときメモ虹野さんTシャツ（キャチャ兄い汗涙付嘘未開封）
- ●ラブ精酷使シネマ、アラジソアートフレーム（写真立て～る男爵）
- ●スポーツ・レジャーに、元気な子供のワンショットに、スポーツのフォームチェックにと、何でもござれの4連レンズ内蔵、4連続撮影可能な35mmミニカメラ、その名も「graphic35」
- ●マジャッ子興奮のるつぼ！PⅦ1999年カレンダー（青木へな～る女史遺留品）
- ●コドモ作りかけ、アオシマ製1/24ニューアスラーダ（菅生あすかバージョン）
- ●ケソ特選・魂のえみりゅん詰め合わせ爆裂センチメンタルセット（プライズ中心）



- ●男の憧れ、一度は乗ってみたい1/144ボール（08小隊バージョン）
- ●タイトーの人にもらったカルロマグカップ。これで生水飲み放題

抽選獲得を希望したいそちは、ゲーメスト編集部「猛者通10回記念ふむス！（擦）」係までハカキ送れ
締め切りは3月20日

猛者通信

■発　行■
1999年3月30日
通巻10号
担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

呪!連載10回記念

ほふス！気が付くとモサツジもめでたく、あ、10回目を迎えてシャーんなろ！って感じですか～。これもドクシャール子爵たちの応援のタマモノだっぺりソ。

実は特別編を入れると既に11回目を数えているのだが、と言うところもしまりがなくていい感じさね。



遠巻きショボクレーヌ

さるかに（以下まさ）ニューゲームが入荷されたからといって、す～ぐに遊べ～るとは限らんぞ～。

ハムぞう（以下ケソ）と言いますと？

まさ　昔、グラⅡが出た時、入荷の報を聞いていざプレイ！と勢い勇んで目当てのゲーセンに突入したところ、店の常連がぐっちゃら～とたかってて、とてもプレイできそうに、あ、ねいグシャプ～といった悲しい過去を回想してみた。

ケソ　ああ、ありがちですね。

まさ　結局、普段は行かないようなゲーセンを渡り歩いて、ようやく穴場を見つけたのだが、メンテが悪うてな。でもグラⅡやりたさにやむなくコイソ1コ入れましたよ、ええ。

ケソ　人気ゲームは初プレイに苦労しますからね。出足が鈍るとモチベーションが落ちませんか？

まさ　人気かどうかはさておいてだな、我が太古の昔、友人に「凄えゲームが入った」と言われて、とあるニューゲームを見に行ったことがあってな。まあ、それはカプコンの「必殺無頼拳」なんだが。

ケソ　波動拳、昇龍拳を越える伝説の拳ですね。

まさ　まあ、越えるかどうかはさておいてだな、ともかく我は鼻息荒く期待に胸膨らませてゲームを見に行ったぜはいパーン！（早口かつ机を叩く音）…しかし！（擦れ声で）やたらうまいやつがプレイしてて、すでに残機つぶして稼ぎつつあっさり2周クリアしてたのさへイ！あの時は激しく、あ、やる気が、あそれ、失せたっぺれ～。

けそ　ナ～ルM。私が初めてゲーセンで源平見た時、エンディングが流れ始めた所だったつーのと同じくらいやる気が失せますな。

まさ　それほどニューゲームを楽しむにはリスクが伴うということか。

ケソ　…我々が気合入れ過ぎて空回りしているだけでは？はいパーン（早口かつ机を叩く音）！と怖れながら進言したい。

まさ　我らはニューゲームが入荷するたびにやいのやいのと浮かれているわけだが、その影にはゲーセンから姿を消すゲームもあるわけで、下手すりゃ自分のお気に入りが持っていかれて、後には海のものとも山のものとも付かない困ったゲームが来ちまうこともある…出会いそして別れ、そんなところで我はゲーセンに人生の縮図を感じてしまうわけで、なくなるゲームにも敬意を払っていきながら「待ってろよ、いずれ取り返してやるからな」と意気込みつつエマーソンを初めとする基板屋の広告はしっかりチェックしとこうぜシャーと思いきや、舌の根も乾かぬうちにコンシューマ機に移植決定！（擦れ声）でまあいいかって気になるのも致し方ないならそれは妥協が入っているわけで、だから若人たちには今のうちにほとばしる情熱をゲームに注ぎ込んでもらいたいと、そんな感じかね。

ケソ　じゃあ、まさが持っているバトルガレッガの基板は、敬意を払って僕が貰うということで。

まさ　まて～い。

（続く）

開設！（予定）猛者通ホームページ　第1回 胎動の予感

ケソ「ゲーメストにホームページがあるのをご存じですか、マサール男爵」

まさ「知っては、あ、いるが、それがどうかしたのかね？」

ケソ「実は、そのサイトや昔からあるゲーメストネット（BBS）でザ・読者ズのよもやま～ルな意見を募ったところ、「ジ☆ダップセのホームページを作れば見てやらんこともない」との書き込みがそこそこ～ルにあったらしいんですよ」

まさ「ほほむほう。物好きな読者もおったもんさね。それでつまるところ君、その事象から我に何を望んでいるのか簡潔に述べてくれまいか」

ケソ「っていうか、ホームページ作れコラ、っていうお達しが来ました、さっき」

まさ「ガビス！」

ケソ「まさもニューマシーンを買ったことですし、いっちょうガッツリ作ってみるのもよろしいのでは？」

まさ「ちなみに、ケソール大僧正はホームページ作成なぞを嗜んだ経験はあるのかね？」

ケソ「ねうです。作成に関してはズブの素人。しかし「ズブ」ってなんなのでしょうか」

まさ「ヅブゥ（DEVIL）のズブかな」

ケソ「……」

まさ「しかし、ホムペソを作るためには何が必要かね？マシンはあるとして…」

ケソ「とりあえずはインターネットを始めるためのキャッシュカードですよ。私はまだ作ってないんですが、まさ兄ィは持ってますか？」

まさ「さくらやポイントカードじゃ駄目かね、なんならイエサブ会員証もあるが…」

ケソ「問題外です」

まさ「プッセナ～。そいじゃま、まずはカードを作りに行ったらあ」

ケソ「実は、AOUショーの横で開催される「マックエキスポ」にて、カードが作れるとのこと。そこでこさえてくださいよ」

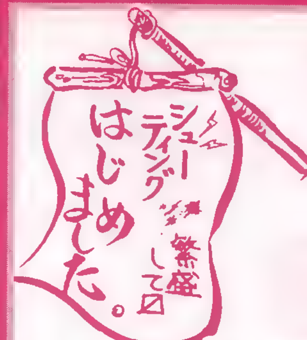
まさ「ふむ～ス」

果たして、ジ☆ダップセの二人は襲い来る苦難を看破して、無事にホームページを作れるのでしょうか？次号、詰むや詰まざるや？たぶん詰むに一票入れてみるはいパーン（早口かつ机を叩く音）！

ゲーメストホームページ
http://www.shinseisha.co.jp/gamest/

ゲーメストBBS
03-3293-0170

弾避けの基礎理論・その2



アーケードゲーム 初心者講座

～シューティング編 第伍回～

基本的な考え方を理解していれば簡単になる弾避けというのは意外と多い。法則性がある限り「理屈で避ける」ことが可能なのだ。

—第13回—

担当：RED

前回は、自機を狙ってくる弾（狙い弾）を避けるための基本的な避け方・考え方となる「切り返し」について説明したが、もちろんそれ以外にも狙い弾に対する対処法は色々とある。

今回は、弾の撃ち方や状況に応じた様々な避け方・対処法について考えてみよう。

狙いが粗い場合

狙い弾でも、必ずしも自機を完璧に正確に狙って撃ってきているとは限らない。敵がどのように自機を狙っているかはゲームによっても異なるし、同じゲームでも敵の種類によって違う場合もある。

ここで強調しておきたいのは、**自機を狙って撃ってくる場合でも、弾を発射できる角度に制限があって死角ができる**場合も多く、その死角を利用することによって楽になる場合も多い、ということだ。

図1の例を見てもらえば分かりやすいと思うが、自機を狙っていたとしても、仮に16方向にしか弾を撃てない砲台だったら、**実際にはかなり死角があることになる**。

ありがちなのは、図1のように、砲台の真正面の弾道Aに**ギリギリ当たらないように少しだけ横にずれた位置**に自機を置けば、砲台は狙いを変えられずに正面に弾を撃ち続ける、といったケース。

この図1の場合なら、自機の左端を弾がかすめていく状況になるが、移動して**弾を避けることなく、止まったまま敵に対して撃ち込み続けることができる**わけだ。

こういう死角を利用して**敵弾を「やり過ごす」**パターンというのは、ぱっと見は敵弾が自機（の当たり判定）ギリギリのところをびゅんびゅんカスっていく場合も多いが、**必要以上に怖がらないようにしたい**。見ためがどんなにギリギリで危なそうに見えても、毎回同じように安定してやり過ごせるなら、何ら問題はないからだ。

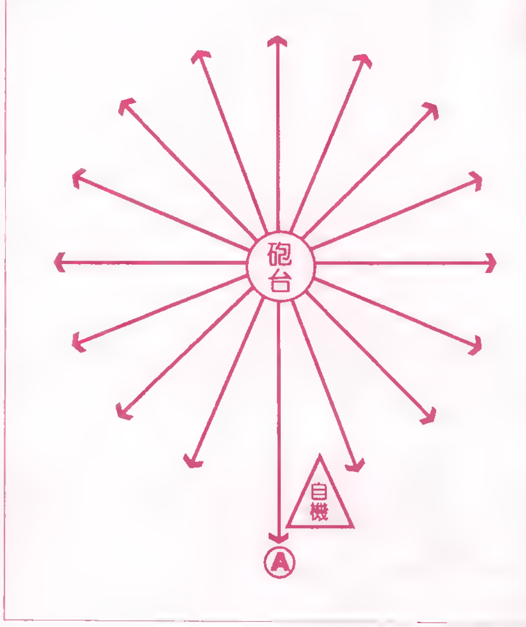
弾との距離が近いことは、必ずしも危険とは限らない、ということを認識しておこう。

このようなケースに限ったことではないが、敵の弾を**必要以上に怖がってしまうと、上達の妨げになってしまう**。弾に対して恐怖心を持ちすぎてパニックを起こしてしまうばかりでは、画面上で何が起こっているのか認識できなくなってしまうからだ。弾避けの**スリルを楽しむくらいの気持ちの余裕**があるほうが、上達が早いと思うゾ。



「ガンバード2」の例。4面ボスのこの砲台は狙いが粗いため、この位置が死角となっている。

図1



これは、敵が16方向にしか弾を撃てない場合のイメージ図。上面の弾道Aに当たらないように少しだけ横にずれた位置に自機を置いておけば、**砲台は微妙に狙いを変えることができず**に正面に弾を撃ち続けることになる。このようなケースは、砲塔を旋回させて自機を狙ってくる戦車や砲台などによく見られる。

扇弾の基礎知識

複数の弾が同時に扇状に広がりながら飛んでくるものを、俗に**扇弾**（おうぎだま）**とか○WAY弾**とか言う（5発の弾だったら、5WAY弾、というわけだ）。ゲーメストのシューティングの攻略ページでもよく出てくる言葉なので、知らなかった人は覚えておこう。

この扇弾というのも、初心者にとってはかなりイヤな攻撃だろう。ここでは、扇弾を避けるための基本的なセオリーを説明しよう。

扇弾の避け方を考えるとき、まずはどのような狙い方の扇弾なのかを把握することが重要だ。

把握するべきポイントは「**自機を狙っているかどうか**」と、狙っているならば「**止まっていると当たるのか当たらないのか**」の2点。

自機を狙っていない扇弾の場合は、自機の位置に関係なく、弾が来る位置が毎回同じなわけだから、**毎回同じ位置で弾をやり過ごすように**すれば問題ないわけだ。考え方としては分かりやすいので、これは問題ないだろう。

問題、というか、セオリーを理解することによって差がつくのが自機を狙ってくる扇弾だ。

まず重要なのが、**扇弾には、自機を狙っているにもかかわらず、止まっていれば当たらない**ものが多い、ということだ。

図2を見てほしい。これは自機を狙っている4WAY弾のケースだが、**自機を挟むように撃ってきているので、撃たれた瞬間から動きを止めていれば、勝手に弾が通り過ぎていく**わけだ。

このように、自機を狙ってはい

るものの、止まっている自機には当たらないように撃ってきている扇弾というのは、実はかなり多い。このタイプの扇弾は、分かっていれば楽勝で避けられる。

傾向として4WAY、6WAYのように、**偶数の弾による扇弾は、止まっていれば当たらないタイプ**であることが多い。扇弾とは言えないかもしれないが、2WAY弾もこのタイプが多い。

逆に、図3のように、**止まっている自機に対しては確実に当たるように撃たれている扇弾**というものも、当然ある。

このタイプの扇弾については、**撃たれた瞬間に自機を少しだけ横に動かして避けるの**がセオリーとなる。自機に当たるコースで飛んできている**1発の弾だけを、最小限の横移動でかわす**わけだ。

「弾を見て、すき間に自機を移動させる」のではなく「**弾を撃たれる瞬間は自機を静止させておき、撃たれたら少しだけ横に動くと、自然に避けている**」ということが感覚としてつかめれば、弾のすき間が狭くて速い扇弾でも、意外なほど簡単に避けられる。

特に、彩京のシューティングゲームを上達するためには、必ず必要とされる弾避けの感覚だ。

ここまでは、扇弾の中に入って避ける場合のことを説明してきたわけだが、扇弾をまとめて大きく避けられるのならば、それにこしたことはない。扇弾をひとかたまりの大きな弾と見なして、大きく動いて外側へ逃げる、というのも重要な考え方だ。まずは扇弾の外へ逃げることを考え、それが無理、もしくはそれで何らかの不都合が生じるようならば、中で避ける方向でパターンを作っていこう。

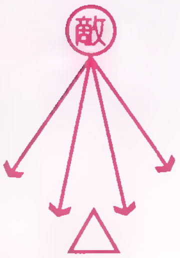


図2

自機を狙ってはいるが、止まっていれば当たらないタイプの扇弾のイメージ図。**他の敵を撃っておく**など、撃たれる瞬間に、**自機を静止させておける状況にしておく**ことが必要とされる。

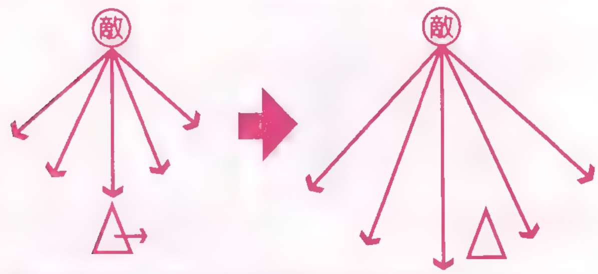


図3

自機を狙っていて、なおかつ止まっていると当たるようになっているタイプの扇弾のイメージ図。

弾が発射されて、**弾道が確定した直後に少しだけ横に動く**、というのが基本的な避けかたとなる。

動くタイミングが早いと、移動した先に弾が飛んでくることになるので注意。

●お便り募集中

本講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略の基礎知識的なことから、ゲーセンにおける疑問、わからない攻略用語、取り扱ってほしいテーマなどがありましたら、ハガキで「初心者講座」係までお寄せください。あて先は次号予告のページをご覧ください。

商業誌・同人誌・ホビーアイテムを TELにて注文できます。

TEL 03-5256-2889 (12〜21) FAX 03-5256-2898 (24H)

●営業時間12:00〜21:00・FAX24H http://www.toranoana.co.jp/

お客様のご注文情報：①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数(個数) ⑧合計金額

注意：記載品の18才未満の方(高校生含む)の御購入はできません。

ご注文方法をお選び下さい

Ⓐ(電話・FAX・wwwにて注文)

①〜⑧までのお客様の情報を下記連絡先までお知らせ下さい。

TEL.03-5256-2889 (12〜21)
FAX.03-5256-2898 (24H)
http://www.toranoana.co.jp/

商品お届け(注文後5〜7日前後)

Ⓑ(現金書留＋手紙にて注文)

〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 (有)虎の穴通販部

商品お届け(注文書到着後10日前後)

ADULT 18禁



●ことぶきつかさ個人誌 カオスチョップ5
No.11619 価格¥800



●上貴智志
No.11678 価格¥1,500
オリジナル作 遂に完結！



●No Holds Barred
No.11784 価格¥900



●CAPCOMっち
No.11079 価格¥1,300



●ちょーらくがきっスよSC
No.11249 価格¥1,300
★チタンカラーブランド
井上たくや先生のちょーらくがきっスよ1・2を再録！



●DOLLS 4
No.9309 価格¥1,500
★悠理愛個人誌会
ませんッ！充実してて買い



●脳髄転生-美処敬士再録集-
No.12384 価格¥1,100
★脳髄魔術
美処敬士先生の過去作品の数々を一挙収録 お買い得！



●BIT FIGHTER 1
No.11733 価格¥1,250
★吉崎観音社
BIT FIGHTERの再録本です



●BIT FIGHTER 2
No.12404 価格¥1,250
★吉崎観音社
戦う少女達を襲う無修な運命。吉崎観音先生の好評作



新入荷
●HONEY TOP
No.11862 価格¥800
★SIBARISM
欲望にすら自分を探そうとするハニー。揺れる胸も必見



●紫
No.11775 価格¥1,500
★悠理愛個人誌会
悠理愛先生の描くアンナ、ニーナは絶品！オススメです



●THE ATHENA&FRIENDS'98
No.11646 価格¥950
★彩画堂
アテナ、かおるの2人を相手にケンスウ大活躍！



●熱帯王妃3
No.12220 価格¥800
★KENIX
舞がケンスウにHの手ほどき。アテナはどうする！？



新入荷
●LOVELESS
No.10596 価格¥900
★はな丸無限ジム
水純舞先生のKOF本。アテナとケンスウの熱い絡みが



●8MB
No.11397 価格¥2,100
★8th Gods
少女と年上の少年を八神健先生が切なく、魅力的に描く



No.12052 価格¥1,300
★赤い秋CLUB
ここまひ先生のカラーを始めとする仕事イラスト満載



新入荷
●WOMAN
No.12062 価格¥1,200
★U.R.C
濃厚なHとオチが見事。マリア カンナ ノ…お勧め



新入荷
●おセンチ倶楽部2
No.11542 価格¥1,000
★ちゃんどら&ランチBOX
Hなことは嫌いというほのかを馬小屋で押し倒す



新入荷
●小学生日記
No.11665 価格¥600
★YMI.factory
小学4年生の少女達が活躍する。危ないシーン続出



●Sepia
No.11353 価格¥1,100
★大坂魂



新入荷 空の友1号
●空の友1号
No.12362 価格¥700
★たからのすずなり
こうのゆきよ先生のパソケー本。乃絵美ファンならぜひ



新入荷
●YOUNG KING OUR'S 画集プレミアムBOOK
No.11059 価格¥1,400
★COMITIA
COMITIAで開催されたYOUNG KING OUR原画集 凄いです



再掲載
●COSMIC GYPSY2
No.10345 価格¥800
★HF
藤本秀明先生のA.D.GEARのイラスト、設定が盛り沢山！



●HOT LIMIT
No.11725 価格¥1,100
★極楽天国
葵と留美がメインの西又葵、赤崎やすまさんのPia2本。



●Catch the Heart
No.11483 価格¥700
★モンキー烈風隊F
満天星先生のマ〇チ本。人と同じ機能のマ〇チに泊之は



●マルチンルター
No.11743 価格¥700
★Anorak Post
先輩の呼んだ幽霊はマ〇チフェチ？マルチを見つけて…



新入荷
●SAY I LOVE YOU FOREVER
No.11760 価格¥900
★カフェテリアWATERMELON
寿命を前に精一杯生きるマルチを描くファン必見の作品



新入荷
●BLUE BLOOD'S vol.3
No.11791 価格¥800
★BLUE BLOOD'S
健気なマルチが可愛いBLUE BLOOD先生のTo Heart本です



再掲載
No.11052 価格¥1,500
★Missing Link&COTTON FIELD
愛いファミレス本、資料に！



新入荷
●制服(?)…2
No.11129 価格¥1,100
月天まで 制服ファン必見



新入荷
●I C SUN
No.11649 価格¥1,300
★時美組
などPSギャルゲー尽くし！



●Light&Magic
No.11119 価格¥1,100
★MG-WORKS
To Heart本 買い逃しなく！



No.11961 価格¥2,100
★まるあらい
RUNNERASの原画 コミック収録 ファン必携



●大人の童話9
No.11457 価格¥1,400
★大人の童話
竹井正樹大先生の作品が楽しめる好評シリーズ！

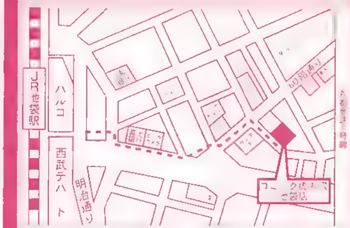


新入荷
●DRACON・BLOOD5
No.11653 価格¥1,300
★LTM

店舗ご案内

当然のことですが…直接お店でも買えます！

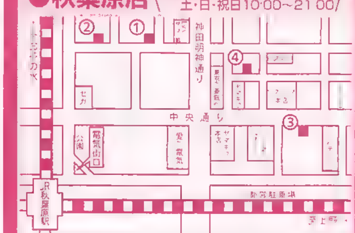
●池袋店(営業時間10:00〜22:00)



コミック10万冊。
同人誌5,000アイテム。
秋葉原の店舗で扱う
全ての商品が勢揃い！

●池袋店
＊1F 攻略本
2F 少年・青年・成年コミック
3F:同人誌(新刊・古物)・トレカ・ホビー商品
〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4JTBビル別館
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139

●秋葉原店(営業時間・平日12:00〜21:00 土・日・祝日10:00〜21:00)



●1号店(1Fはソフマップ店)
＊MIG・トレーティングカード・模型・フィギュア・ガレージキット
〒101-0021 千代田区外神田1-8-7神竹ビル3F
TEL:03-5256-2102

●2号店(1Fは牛丼「どんどん」)
＊2F:同人誌フロア/3・4F:雑誌・新刊コミック・成年コミック
〒101-0021 千代田区外神田1-9-8木村ビル2・3・4F
TEL:03-5256-2055

●3号店(1Fはソフマップ4号店)
＊新刊同人誌専門フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
〒101-0021 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
TEL:03-5256-2838

●4号店(1FはDOS/Vパラダイス)
＊売り買いフロア/古同人誌・特価本・古書

全国のHコミック、同人誌求む！
30冊以上なら着払いOK。
TEL.03-5256-2019

(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限り下記住所まで。
〒101-0021 千代田区外神田3-11-2ロック2 7F



新刊同人誌大量掲載の通信販売カタログ「虎通」好評発売中 今すぐTEL下さい。
☎03-5256-2889
(注文番号)12427
定価500円
虎通のみにて為替なら手数料は300円
次号24号は3/31発売予定。

もっと多くの作品がほしい方は…

注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・コミックライズ等で新刊の商品情報が違います。

➡虎通カタログを見て注文 虎通23号¥500

➡ホームページを見て注文 http://www.toranoana.co.jp/

今回は2本立て

一番目は「アシュラブレード」。キャラデの方のコメントは諸事情で取れなかったが、キャッチーな設定を開発コメントと共に堪能してくれ。

ASURA BLADE™ SWORD OF DYNASTY

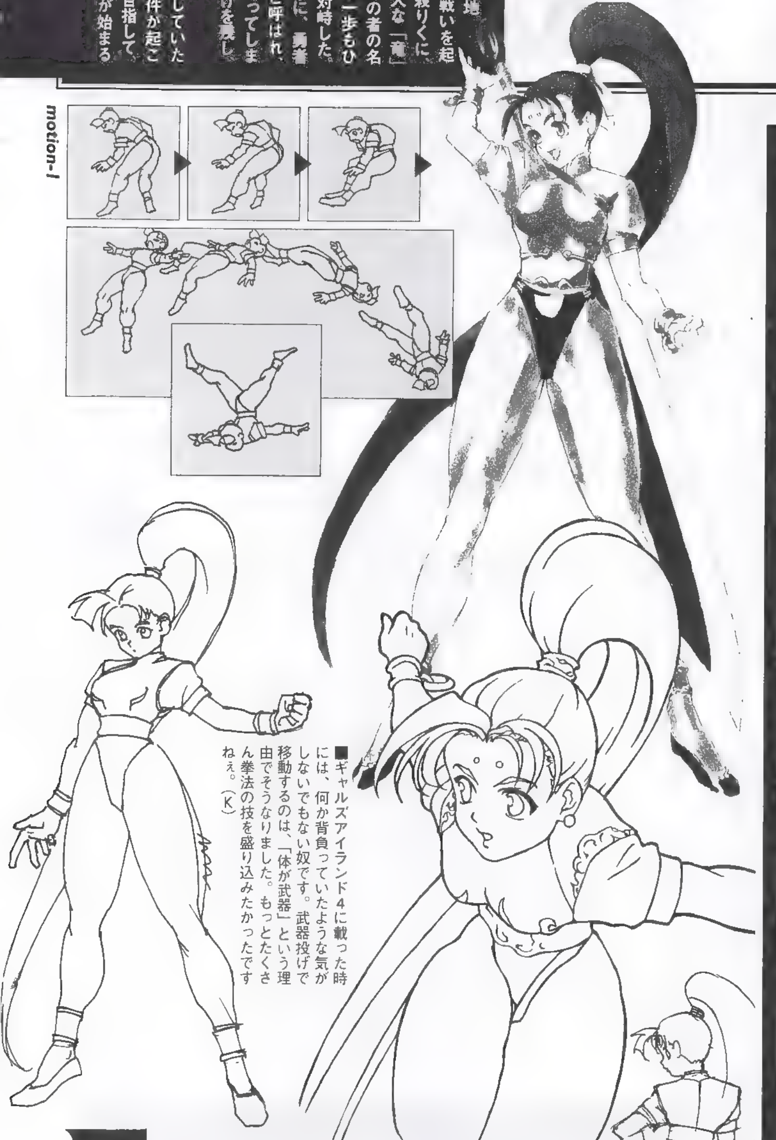
設定資料集

Story

遥か昔の事、「天空の竜」と「大地の竜」とが、互いを憎みあい戦いを起こした。人知を超える破壊と殺りくに、人々は恐怖するしかなかった。その強大な「竜」達を前に、ただ一人退かぬ者がいた。その者の名は「ASURA」。彼は「竜」達に対し一歩もひるむことなく、それ以上の実力をもって対峙した。だが、彼はそのあまりの残虐な戦いぶりに、勇者として讃えられる事はなく、「魔刃」と呼ばれ、さらなる脅威として恐れられる存在となってしまう。やがて争いを鎮めたその者は、剣だけを残し何処かへと姿を消してしまった。

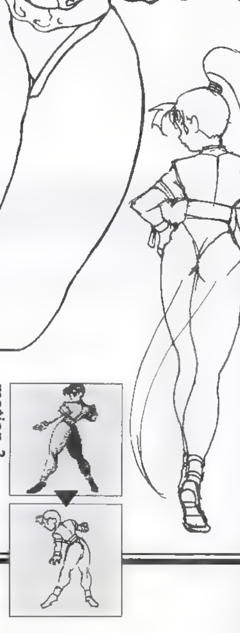
そして現代。王国が所有し厳重に封印していた「ASURA」の剣が紛失するという事件が起こった。国王の名の下、約束された報酬を目指して戦士達の「ASURA」の剣を巡る戦いが始まる事となる。

motion-1



■ギャルズアイランド4に載った時には、何か背負っていたような気がしないでもない奴です。武器投げで移動するのは、「体が武器」という理由でそうなりました。もっとたくさん拳法の技を盛り込みたかったですねぇ。（K）

motion-2



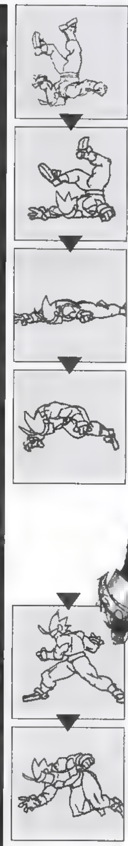
Footee
フーティ
グラップラー：東方拳術家

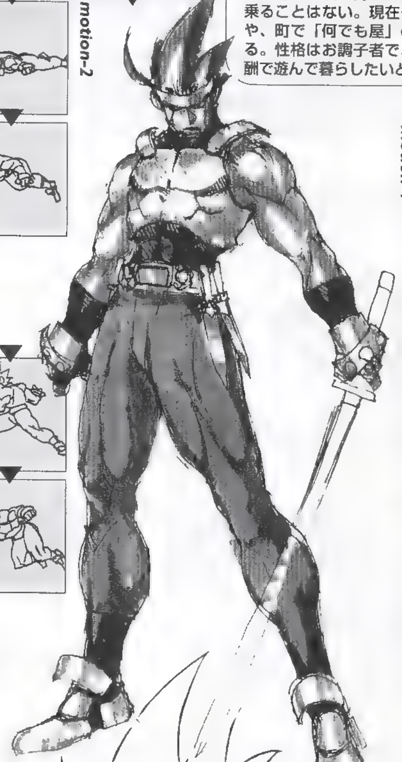
●大陸の東にある国の出身で、その地方特有の「拳法」の使い手。代々、拳を極めるべく修業している一家に生まれ、女ながらに拳法を習い始める。自分の力を試したくて両親の反対を押し切って旅に出る。何でも単純に考えるところがあり、かなりの楽天家。明るくいつでも笑っている元気な体育会系娘。現在、力試しの旅を続行中なのだが、剣捜索に集まる人達と戦って見たくて、剣の探索に首を突っ込んでいる。

Yashaou
ヤシャオウ
ウォーリアー：傭兵稼業

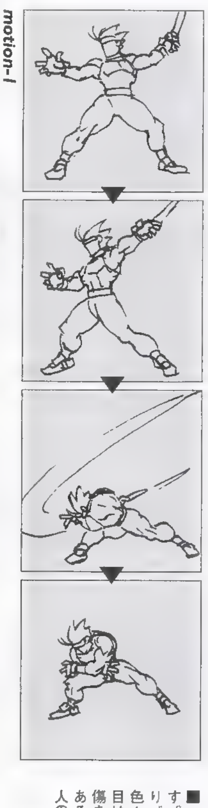
●物心のつくころから、東洋系の剣士と戦場を回る傭兵として育つ。「ヤシャオウ」という名は本当の名ではなく、剣術の師であり、生きる術を教えてくれたその男の名を受け継いでいる。ヤシャオウ自身この名を誇りに思っているので、本名を名乗ることはない。現在その剣の腕を生かし、傭兵や、町で「何でも屋」のような事を生業としている。性格はお調子者で、結構おおざっぱ。成功報酬で遊んで暮らしたいと思っている。

motion-2





motion-1



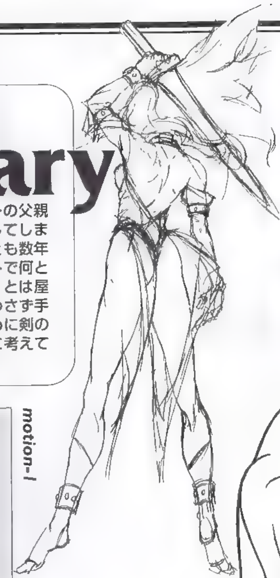


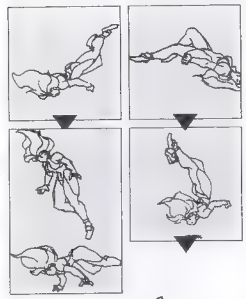
■一応このゲームの主人公です。最初はもっと鎧を着てたりゴートの鉄球持ってたり、色々ありました。ちなみに片目は、潰れているのではなく傷を受けて以来、つぶる癖があるという設定です。ある大人の事情です。（K）

Rosemary

ローズマリー
デビルサマナー：悪魔召喚士

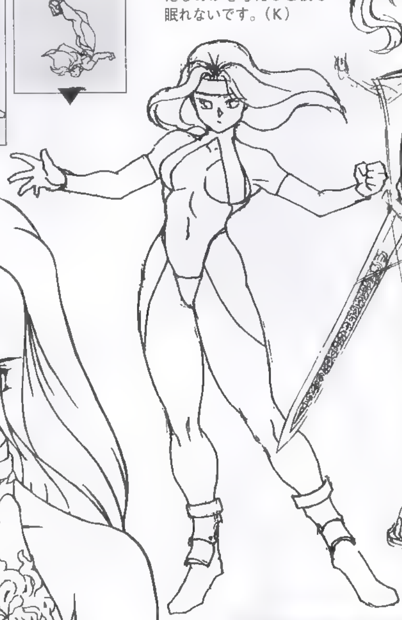
●昔は力の有る貴族であったが、ローズマリーの父親の代で没落。父親は失意の中、王城内で自殺してしまう。その後母親に育てて貰っていたが、母親とも数年前に死別、執事と、数人の使用人のアルバイトで何とか日々生活をしている。剣魔「メルフィスト」とは屋敷の押入で出会い、ローズマリーがうむを言わさず手下にした。執事の強い要望で、お家復興のために剣の探索に参加する。ローズマリーは暇潰し程度に考えている。

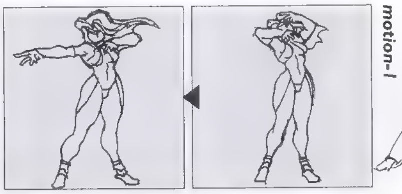


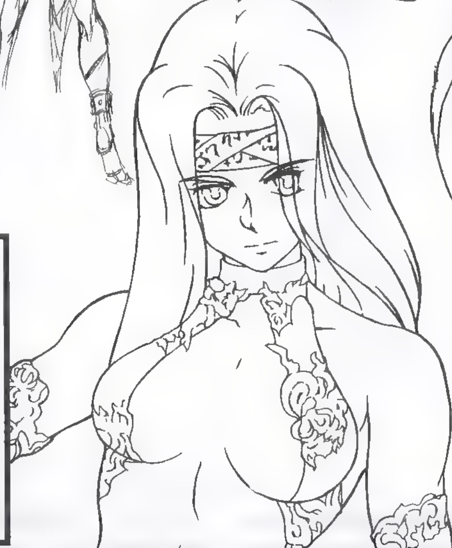


■お姉さんキャラなので、気合こめてやろうとしていたら、殺人的スケジュールでこなさなくてはいけなくなったキャラです。しかし、メルフィストの柄の部分が体のどこにあたるのかを考えると夜も眠れないです。（K）



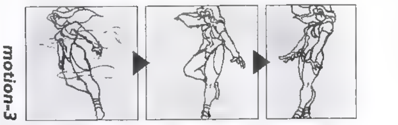


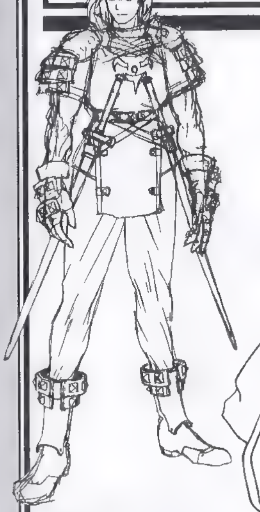




召喚魔獣









Lightning

ライトニング
ロイヤルガード：王国騎士団団長

●王国騎士団の団長を務める。そこそこ位の高い貴族の生まれで、かなり上品に育てられている。学問にも武術にも優れ、騎士団に入ってすぐに団長の地位を任される事になる。一度ヤシャオウには敗れており、街で事件が起きると「取り調べ」にかこつけては、勝負を挑んでいる。毎回のらりくらりとヤシャオウには逃げられているので、二人の仲はかなり悪い。なぜか執拗に国王の信頼を得たがっており、剣捜索をしている。

■二刀流を使う騎士です。開発途中で、片手に盾を装備した、「シャイニング」とかっていうお兄さんがいたような気がしますが（武器投げは盾を投げる）、生まれた理由と消えた訳については長くなるのでやめておきます。（K）



Goat

ゴート
ウォーリアー：傭兵稼業

●命乞いする相手さえも躊躇なく打ち倒し、冷酷で無慈悲な戦い振りに、王国の傭兵のなかでも忌み嫌われている狂戦士。自らを「罪を背負う山羊（ゴート）」と呼び、力のみを求めて日々生きている。普段はかなり暗い無口な男だが、戦いになると感情をむき出しで、激しく荒ぶる。戦いの場を求めて剣の探索をしている。

■ロケテストで、主人公より人気があり、実際一番気に入っているキャラです。声優さんもかっこ良くていい感じです。開発途中で、片手を義手にして大砲を仕込もうかとかっていう案もありましたが、ボツになりました。（K）





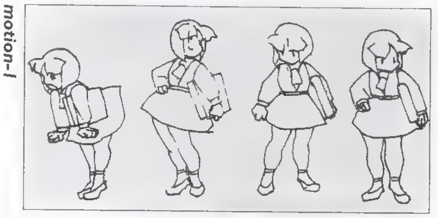
Alice

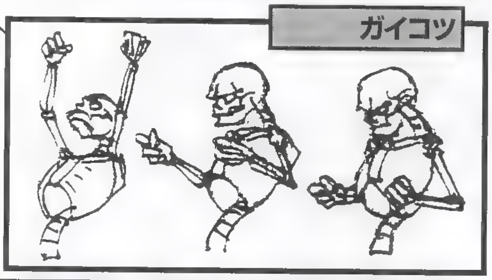
アリス
ネクロマンシー：死操術士

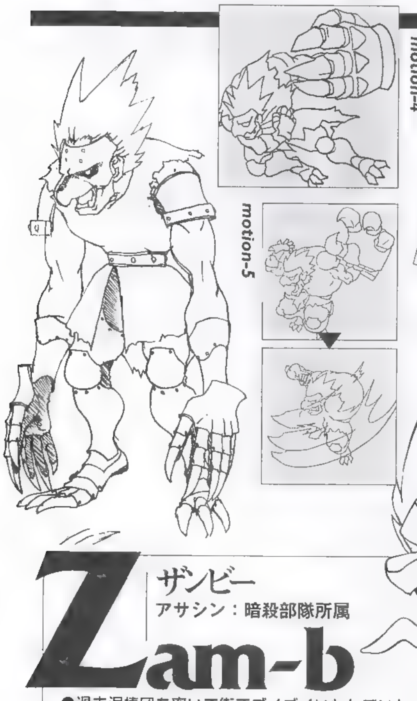
●大公家は古くから、なにかしらの術力を持って魔術を駆使し、王国付の魔術士として国政に意見する立場だった。そんな中でもアリスは、幼くして「使者の書」との契約に成功し、その才能を開花させる。生まれた時から好き放題、わがまま放題やっており、その才能も遊び道具の一つと思っている。ザンビーをなぜか気に入っており、いつも新しいアンデットを作っては実験として襲わせている。王家になり代わるのが目的で剣を探している。

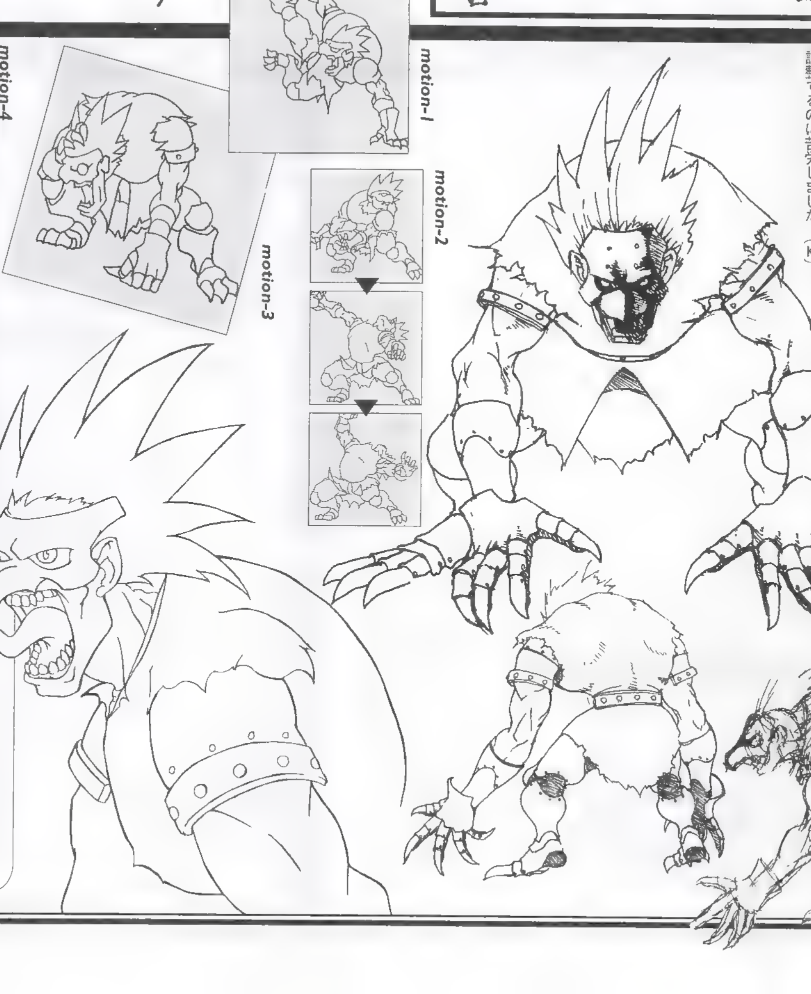


■キャラクターを作るに至って、押さえてなくてはいけない客層向けに製作しました。パターン担当とデザイン担当の間で、「パンチラ入れようで」「あかん!」「1ドットやでぇ!」「あかん!!」という会話がありました。（K）







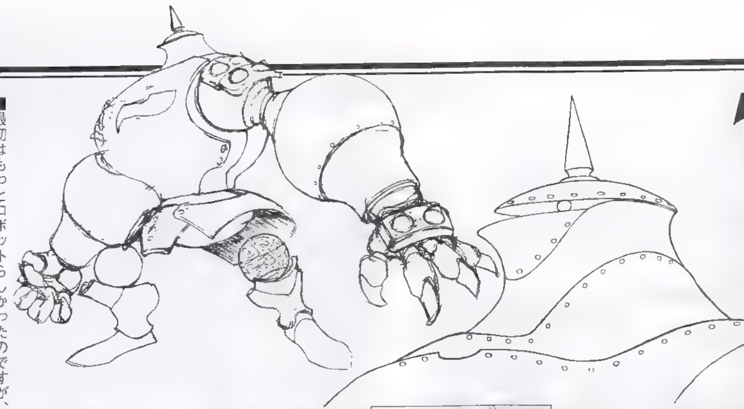


■変なキャラを目指して生まれました。海外のお客さんには、かなりの人気者で選択率はトップでした。うちのキャラの中でもトップのパターン枚数を一応ほこっています、立ち大攻撃を調整するのに苦労しました。（K）

Zam-b

ザンビー
アサシン：暗殺部隊所属

●過去泥棒団を率いて街でブイブイいわしていたが、現在は大公付の暗殺団として飼われている。変な言動をとる事が多いが機械に関する知識や、発明等の分野には、天才的な才能を持っている。ザンビーの部隊が使用する暗殺道具や、忍び込むためのカラクリ等はすべてザンビーの発明によるものである。姿は強烈だが子分の面倒見もよく、結構慕われている。日の当たる世界で認められたがっており、何か手柄を上げるために剣の探索に参加する。



■最初はもっとロボットらしかったのですが、中世の鎧風に落ち着きました。タロスは気を抜くと、すごく強かったり弱くなったりの差が激しく、調整が大変でした。アイビームを出す所が本体じゃないかと言われています。（K）

Taros

タロス
古代遺産

●太古の時代に、命令に忠実に従う部下として製造されていたゴーレムである。現在の技術力では作れない構造で、その存在は希少価値が高い。といっても、遺跡荒しが横行しているので、守る命令を見失った「野良ゴーレム」も珍しくはなかった。一応性格のようなものも存在し、タロスの性格は割と明るく、おっちょこちょい。よく命令に対して間違った解釈をして変な回答を出す。剣を守る役目を担っていたため、紛失の責任を感じ探索している。

BOSS

S.geist

S.ガイスト
LAST BOSS

●その昔、地上を支配していた「大地の竜」と呼ばれる人々の末裔。ハイランダーである彼は、大空を支配していた「天空の竜」との戦いの中、突如現れたASURAにより封印されていた。ASURAの力の消滅と、カーフューによる遺跡荒らしのため、復活する。すべての「大地の竜」復活のため、生贄を求め各地を破壊する。彼にとって人類は単なる労働力であり下等な生物であるため、行動には躊躇が無い。



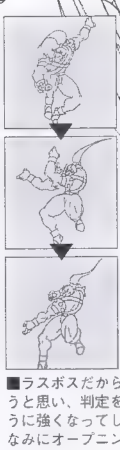








初期中ボス案



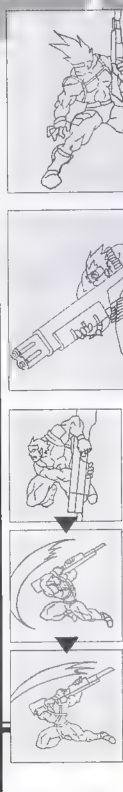


■ラスボスだから強くていいだろうと思い、判定を付けたら鬼のように強くなってしまいました。ちなみにオープニングで出てきているマントの男がS・ガイストで、タイトルのバックにいるのがASURAだったりします。（K）

Curfue

カーフュー
SUB BOSS

●遺跡荒らしや、盗賊まがいの集団のリーダー。とある遺跡を荒らしていた時にS・ガイスト発見、その眠りを覚まさせてしまう。命を助けて貰う代わりに、S・ガイストのために大きな力ある生贄を捕らえる役目を任される。数々の武器もガイストにもらっているが、構造などはまったく理解していない（光線銃も変な杖程度に思っている）。性格は根っからの小悪党で、かなりセコイ。実はナイフの達人でもあり、銃が無くても結構強い。







■ロケで、「こいつ浮いてますね」と言われ、ちょっとショックでした。性能的にも強いんですが、CPU戦では「うまく攻めて来るので強い」と思ってもらいたく調整を進めましたが、どんなものですかね。（K）

設定資料集 クイズ&バラエティ すくすく犬福

二つ目は ぶんぶんまる

2つ目の設定は「犬福」。クイズゲーの設定は「虹色」以来だ。

犬福とは？

●なんだかよくわからない不思議な生き物。どんな骨格なのかどんな構造なのか、誰も知らない。とりあえず、身体の表面は「大福」のような質感らしいですよ。

基本的に雑食。好きなのは甘いもので、特にチョコレートが大好物。逆に嫌いなものは辛いもので、特にカレーは大の苦手。気を付けよう。

どうやって繁殖するのか？それは、いつか明らかになる…かも!?

成長記録の犬福原画



犬福 / チビ福 / デブ福
おりこう福 / はかせ福 / 電脳福
わんぱく福 / 空手福 / へいたい福
メタ福 / まろ福 / しのび福

犬福表情

基本となる犬福の様々な表情集



こめんと ←ゲーム中は、あまり見ない後ろ姿を紹介。

こめんと ←エサにカレーをやってる図。

こめんと ↑スケッチブックを放置しておくと勝手なふきだしを付けられるのは日常茶飯事なのです。これはその一例。

↓チョコ狂い福 しっぽはぶわーっとなってます。

こめんと ↓注射の図

CPUキャラの犬福たち

こめんと ↓準備稿

こめんと 南方さんの「なまぞう」。なぜ「なまず福」ではなく「なまぞ福」なのかというと、単に語感がかわいいから…らしい。

こめんと ↑企画者お気に入りの顔。没

こめんと →決定稿。くちびるがある。

●竜福（ゆんまおの犬福）

●かとり福（青島さんの犬福）

こめんと →初期稿。企画者に大ウケするもののボツ。

こめんと ←こっちが決定稿。



犬福少女

こめんと ウワサの犬福少女。こんなんでも「にょ～」とか言うのだろうか？



犬福少年



こめんと 犬福少女と対をなす犬福少年。半ズボンで女性プレイヤーもクラクラだ！（推定）

最終進化案

全93種類の最終進化形態の中からいくつかご紹介（ボツになったもの含む）。



こめんと 犬福の祖先といわれているむかし犬福。１案と２案があったが、採用されたのは…？

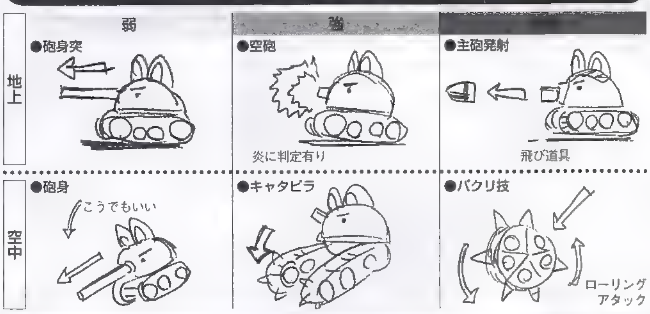
こめんと さすがに触覚はやばいのでやめた。

こめんと ただの栗やんか。

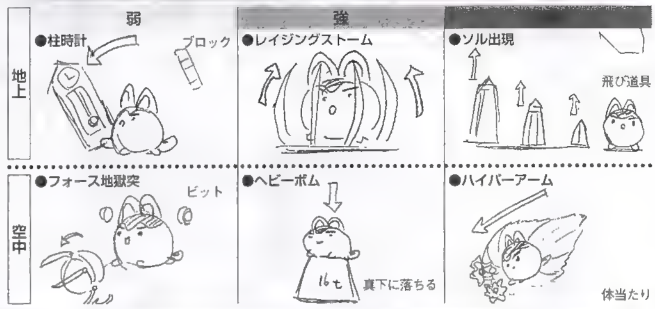
犬福ファイト 技アイディア案

こめんと 本当は原画があるといいんですが、実は犬福ファイトは原画を一枚も描いていないのです。すべて基本の犬福の絵から改造されたものです（ポリ福も例外ではなく）。実際の技とどう違うかを見ると面白いと思い送ります。

戦車福



ポリ福



ゲーム画面原画





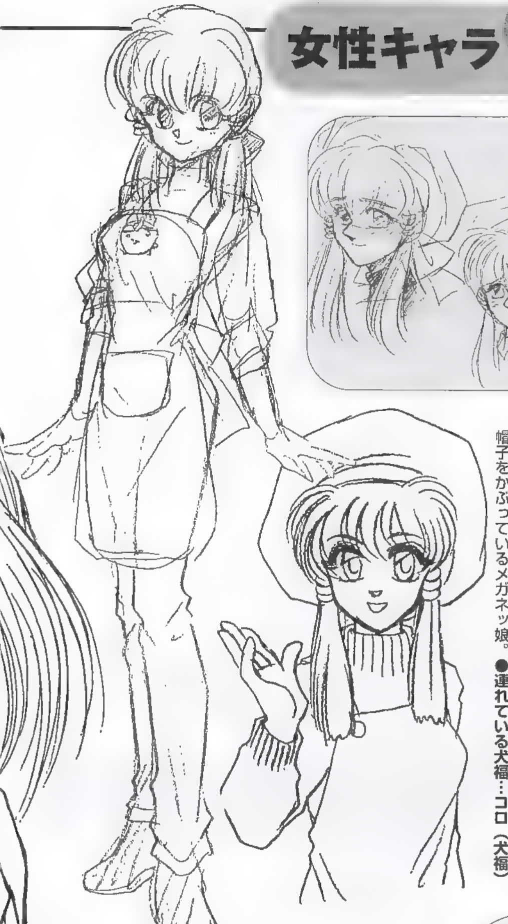


こめんと 足が生えた！の犬福。このシーンで爆笑している人をよく見かけるけど、そんなにウケるとは思いませんでした。



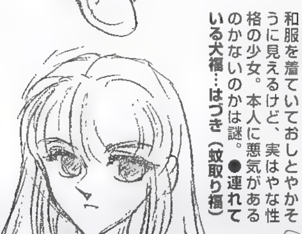
設定資料集

女性キャラ



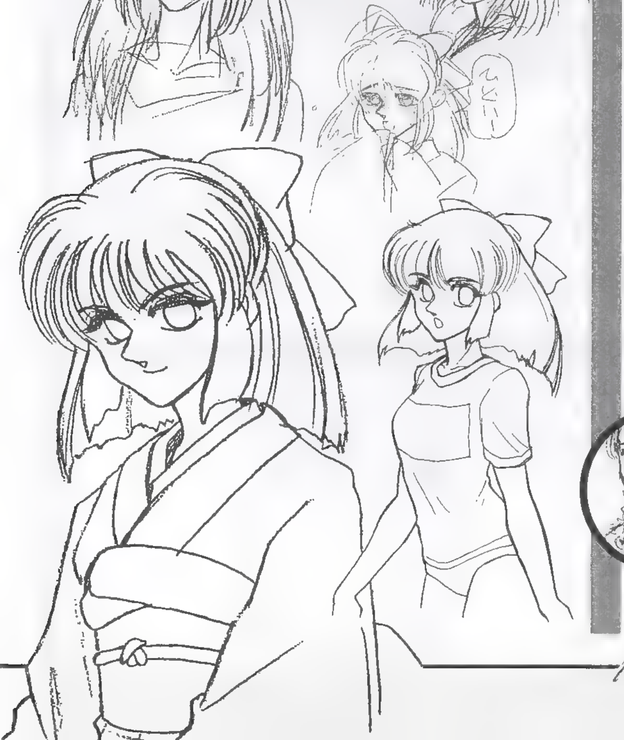
長谷 その子

自宅のペットショップでお手伝いをしている高校生。16歳。いつも帽子をかぶっているメガネッ娘。●**連れている犬福…コロ（犬福）**



青島 ふみ

和服を着ていておしとやかそうに見えるけど、実はやな性格の少女。本人に悪気があるのかないのかは謎。●**連れている犬福…はづき（蚊取り福）**



男性キャラ



柴島栄（くにじま さかえ）

職務に忠実で真面目な（?）警官。22歳。かわいいものには弱いらしい。●**連れている犬福…デボ（パト福）**



ライカ・茨木（ライカ・イバラキ）

ちょっと生意気そうな14歳のへそ出し少年。犬福がチョコレート好きなのを教えてくれる（チョップするけど）。ハーフなので、金髪碧眼。●**連れている犬福…チーグル（とら福）**




南方 有弘（みなみかた ありひろ）

家業の銭湯（南方湯）を手伝っている（継いでいる?）、ちょっと体格のいい兄ちゃん。三人兄妹の長男で、面倒見のいいお兄さんなのだ。26歳。●**連れている犬福…なまぞう（なまぞ福）**




水無瀬 明仁（みなせ あきひと）

一見ちょっと渋目の中年親父の獣医さん。35歳。奥さんに逃げられて、9歳の娘（名前は麻巳子）と二人暮らし。なぜ奥さんに愛想をつかされたのかは謎。●**連れている犬福…ゆき（看護福）**




麻巳子

曽根 浩一（そね こういち）

ゲーマー高校生。一見クールな外見なのだが、脱ぎ麻雀好きなためか勝負に負けるとすぐに服を脱ぎはじめ、その度に同級生の岡町君にツッコミを入れられている。●**連れている犬福…ロム（ポリ福）**

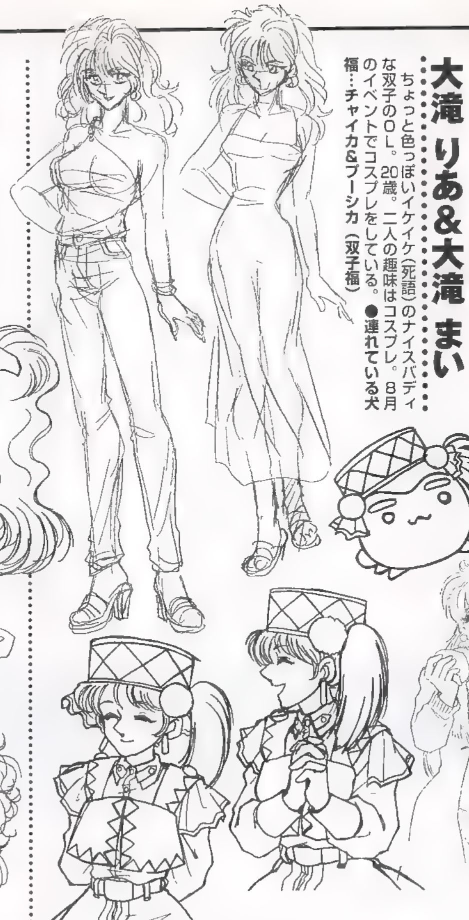



すくすく犬福 ぐらふぃっくあーっ



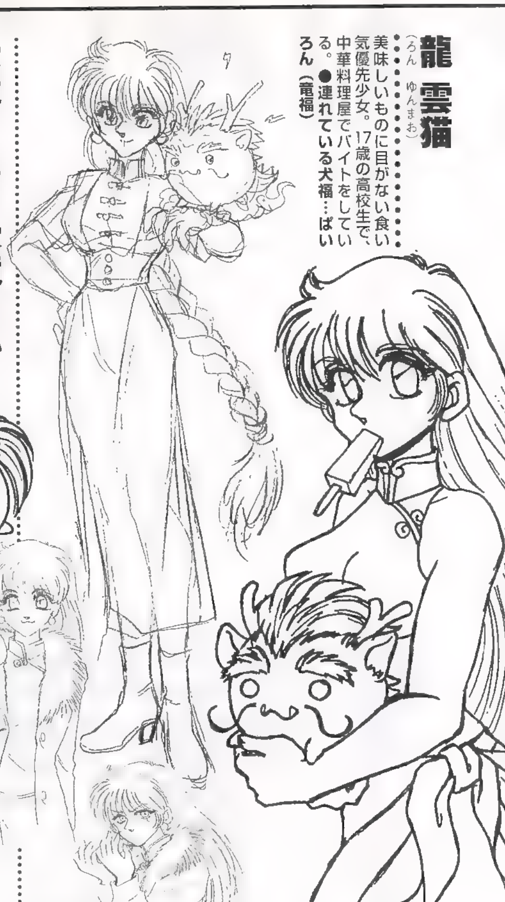
秋 令斗（アキ・レイト）

犬福は好きだけど犬は苦手な女の子。よく犬に追いかけられる。方向音痴でよく泣く。**●連れている犬福…ぼたん（うり福）**



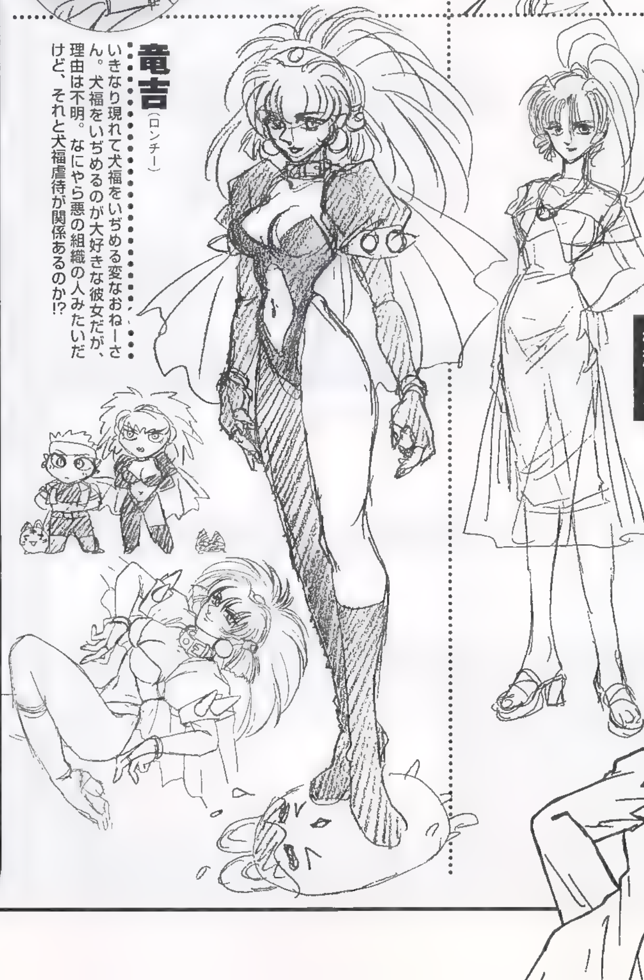
大滝 りあ＆大滝 まい

ちょっと色っぽいイケイケ（死語）のナイスバディな双子のOL。20歳。二人の趣味はコスプレ。8月のイベントでコスプレをしている。**●連れている犬福…チャイカ＆プーシカ（双子福）**



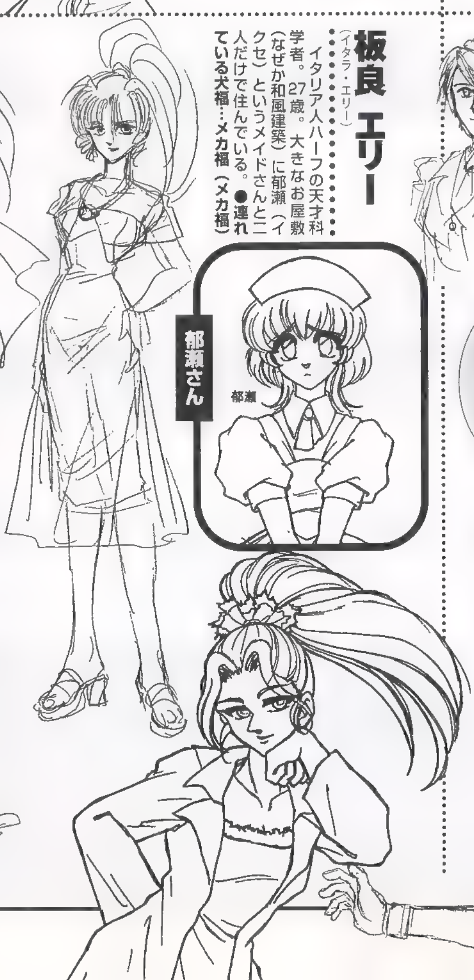
龍 雲猫（ろん ゆんまお）

美味しいものに目がない食い気優先少女。17歳の高校生で、中華料理屋でバイトをしている。**●連れている犬福…ぱいろん（竜福）**



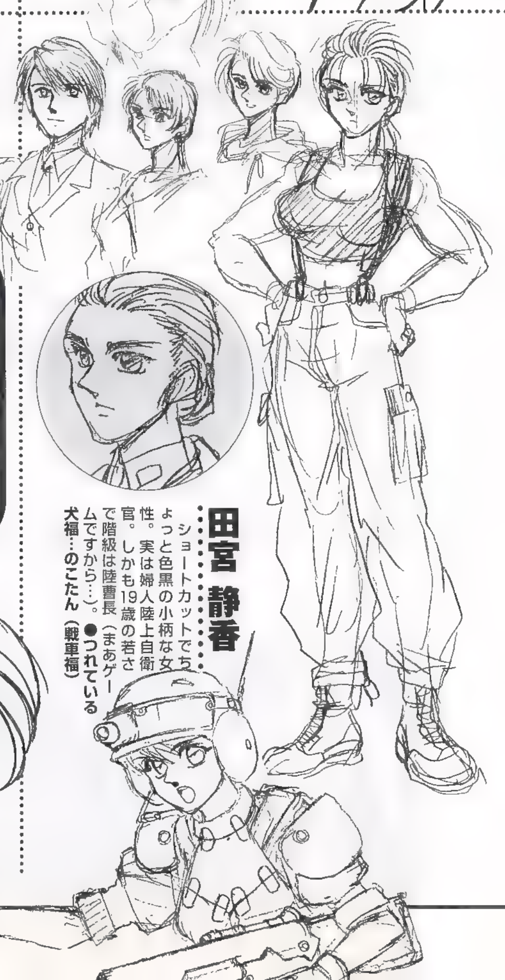
竜吉（ロンチー）

いきなり現れて犬福をいぢめる変なおねーさん。犬福をいぢめるのが大好きな彼女だが、理由は不明。なにやら悪の組織の人みたいだけど、それと犬福虐待が関係あるのか!?



板良 エリー（イタラ・エリー）

イタリア人ハーフの天才科学者。27歳。大きなお屋敷（なぜか和風建築）に郁瀬（イクセ）というメイドさんと二人だけで住んでいる。**●連れている犬福…メカ福（メカ福）**



田宮 静香

ショートカットでちょっと色黒の小柄な女性。実は婦人陸上自衛官。しかも19歳の若さで階級は陸曹長（まあゲームですから…）。**●つれている犬福…のこたん（戦車福）**

Mak!
Arcade Software+Hardware

今月のおもな基板販売リスト

予約受付中	
ストリートファイターⅢ3rd	値引き可。TEL
デッドオアアライブ2	値引き可。TEL
ギガウィング	値引き可。TEL
カプコン	
パワーストーン	TEL
CPシステムⅢマザーボード	15,000
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	TEL
ストリートファイターⅢ2ND(マザー付)	35,000
ストリートファイターⅢ(マザー付)	18,000
ウォーザード(マザー付)	20,000
CP-Ⅱマザーボード	12,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	52,000
マーブルvsカプコン(ソフト)	45,000
ポケットファイター(ソフト)	15,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	2,0000
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	14,000
バトルサーキット(ソフト)	16,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	4,000
パワードギア(ソフト)	10,000
X-MEN(ソフト)	5,000
マーヴルスーパーヒーローズ(ソフト)	5,000
ヴァンパイアシリーズ(ソフト)	1,000より
スーパーストⅡシリーズ(ソフト)	1,000より
ストZEROシリーズ(ソフト)	1,000より
超鋼戦紀キカイオー	48,000
ストリートファイターEX2	58,000
スターグラディエーター2	88,000
ストリートファイターⅡ	5,000
ストリートファイターⅡダッシュ	6,000
ストリートファイターⅡダッシュターボ	7,000
天地を喰らうⅡ	18,000
バース	16,000
セガ	
バーチャロンオラトリオタングラム	TEL
バーチャストライカー2ver99	TEL
バーチャストライカー2ver98	158,000
バーチャストライカー	45,000
ファイティングバイパーズ2	88,000
バーチャファイター3tb	28,000
バーチャファイター3	20,000
STVマザーボード	30,000
コットン2(ソフト)	3,000
ダイナマイト刑事(ソフト)	2,000
アストラスーパースターズ(ソフト)	8,000
ガーディアンフォース(ソフト)	6,000
バーチャル麻雀(ソフト)	4,000
レイディアントシルバーガン(ソフト)	8,000
対戦タントアールさしっす(ソフト)	8,000
サクラ大戦花組対戦コラムス(ソフト)	2,000
上海万里の長城(ソフト)	18,000
シーバスフィッシング(ソフト)	5,000
サンダーフォースA.C.	7,000
テトリス	3,000
カルテット2	18,000
チョップリフター	12,000
カロリー君vsモグラニアン	8,000
タイムスキャナー	15,000
SNK	
MVSマザーボード	18,000より
月華の剣士2	30,000
餓狼伝説WILD AMBITION	TEL
サムライスピリッツ64	88,000
キングオブファイターズ98	20,000
キングオブファイターズ97	10,000
キングオブファイターズ96	2,000
キングオブファイターズ95	3,000
キングオブファイターズ94	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	20,000
リアルバウト餓狼伝説2	3,000
ブレイカーズリベンジ	12,000
メタルスラッグ2	25,000
月華の剣士	3,000
ブレイジングスター	13,000
ショックトルーパーズ	6,000
ショックトルーパーズ2ND	30,000
ブレイカーズ	5,000
わくわく7	5,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	7,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
サムライスピリッツ天草降臨	2,000
ダブルドラゴン	6,000
作戦名ラグナロク	8,000
ティンクルスタースプライツ	15,000
将棋の達人	28,000
マジカルドロップ3	6,000
スカイソルジャー	7,000
コナミ	
グラディウスⅣ	TEL
バーサスネットサッカー	38,000
沙羅曼陀2	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま	3,000
大好キっす	8,000
タイムパイロット84	10,000
トライゴン	15,000
ウェディングラプソディ	5,000
グリーンベレー	6,000
サンダークロスⅡ	18,000
新入社員とおる君	8,000
バトランティス	33,000
少林寺への道	7,000
ナムコ	
ファイティングレイヤー	88,000
ソウルキャリバー(全キャラVer)	108,000
スーパーワールドスタジアム98	78,000
鉄拳3	65,000
鉄拳2verB	28,000
ダンシングアイ	18,000
ニューマンアスレチックス	6,000
ゼビウス3D/G	6,000
ソウルエッジVerⅡ	25,000
子育てクイズマイエンジェル3	10,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	25,000
ナムコクラシックコレクションVol.1	15,000
マッピー	8,000
スタースイープ	7,000
ボスコニアン	25,000
タイトー	
レイクライシス	TEL
カオスヒート	98,000
サイキックフォース2012	25,000
F3マザーボード	20,000
プチカラット(ソフト)	4,000
ダライアス外伝(ソフト)	2,000
きらめきスターロード(ソフト)	6,000
ランドメーカー(ソフト)	15,000
サムライ日本一	20,000
Gダライアス	12,000
Gダライアスver2	14,000
黄金の城	23,000
レイストーム	15,000
まじかるデート卒業告白大作戦	5,000
インベーダーDX	4,000
ダークミスト	13,000
プレビリアン	15,000
スラップファイト	8,000
データイースト	
ジェネシス	13,000
のぼらんか	20,000
バルダーダッシュ	15,000
空手道	5,000
アイレム	
R-TYPE LEO	15,000
海底大戦争	25,000
R-TYPE	15,000
ロードランナー3	22,000
ロードランナー4	15,000
Xマルチプライ	10,000
ボンバーマンワールド	18,000
サンダーブラスター	12,000
野球格闘リーグマン	35,000
東亜プラン	
ドギューン	8,000
VV	8,000
鮫!鮫!鮫!	20,000
達人	8,000
達人王	15,000
テクモ	
デッドオアアライブ2	予約受付中
デッドオアアライブ++	48,000
ギャロップレーサー2(ソフト)	1,000
ガズラー	12,000
タンクバスターズ	5,000
ファイナルスターフォース	18,000
テクモワールドカップ98	50,000
ジャレコ	
ゲーム天国	5,000
テトリスプラス	8,000
テトリスプラス2	18,000
ロッドランド	15,000
プラスアルファ	30,000
魚ボコ	12,000
カネコ	
サイバーン	23,000
閃激ストライカー	20,000
ギャルズパニックS	35,000
ギャルズパニック4遊	18,000
ギャルズパニック2スペシャル	13,000
富士山バスターズ	6,000
バンプレスト	
アクウギャレット	18,000
マクロス	10,000
SDガンダムネオバトリング	5,000
仮面ライダーバトルレーサー	10,000
アトラス	
エスプレイド	48,000
怒首領蜂	68,000
首領蜂	33,000
鼻血寺一族	8,000
彩京	
パイロットキッズ	TEL
ガンバード2	TEL
ストライカーズ1945	23,000
ストライカーズ1945Ⅱ	43,000
スペースボンバー	20,000
ソルディバイド	18,000
戦国エース	8,000
堕落天使	32,000
ライジング	
バトライダーverA	18,000
バトルガレッガ	18,000
ブラッディロア	32,000
ブラッディロア2	58,000
魔法大作戦	18,000
疾風魔法大作戦	8,000
その他	
弾銃フィーバロン	28,000
ラビオレプス	15,000
ステンガー1	12,000
女流将棋名人	35,000
忍者くん	15,000
忍者くん阿修羅之章	18,000
ソニックウイングスLIMITED	12,000
ソニックウィングス	4,000
五月陣戦	2,000
クラッシュローラ	15,000
中国龍2	42,000
ギャルズハスラー	10,000
ザ・ギネス	10,000
ジャンピングジャック	18,000
パルパークの伝説	15,000
ハチャメチャファイター	18,000
モータルコンバット2	18,000
サボテンボンバーズ	6,000
シュトラール	8,000
上海真的武勇	38,000
麻雀・花札	
ホットギミック2快楽天(新品)	138,000
ホットギミック	48,000
ファイナルロマンス4	78,000
ファイナルロマンスR	38,000
ファイナルロマンス2	25,000
スーパーリアル麻雀P7	25,000
スーパーリアル麻雀PVⅠ	6,000
スーパーリアル麻雀PV	5,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	3,000
トリプルウォーズ2	4,000
麻雀学園祭	22,000
麻雀同級生	4,000
ジャンジャンパラダイス2	28,000
流星雀士キララスター	15,000
大中華圏	65,000
華の舞	3,000
華弥生	3,000

他にも在庫多数あり
もちろんお買取りもしております。
あわせてお問い合わせ下さい。

毎週更新！情報料無料！【マックジャパンFAX情報サービス】始めました！

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

→ **②ボックス番号をプッシュ**

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

444444#

注：トーン信号で発信下さい

→ **③あなたのFAX番号**

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

→ **④あなたのお手元に！**

マックジャパン最新リストが取り出せる！もちろん情報料は無料です。

新品・中古PCB予約受付中

1. 新作新品PCB予約受付中
2. キャンセル自由!中古PCB予約受付中
3. お届け時間の指定もOK!

◎全国どこでも通信販売可能!お支払いは代引きで!
（お振り込み・現金書留、分割払いももちろんOKです）

◎各種クレジットカードOK! VISA MasterCard JCB NICOS Orico DC 他

中古筐体＜きょうたい＞・モニター



この他にも機種多数!
お問い合わせ下さい

お買い取りします!

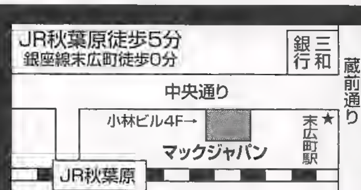
マックでは基板・筐体の買取りをしております。
お持込の場合は、その場で現金を、また送っていただく際には、原則として商品到着後3日（金融機関非営業日を除く）以内のお振込みをしております。
また現金書留でのご送金もいたします。
ご購入の基板との金額の相殺もできますのでご相談下さい。
・身分証明書（免許証・保険証）未成年の方は、保護者の承諾書が必要になります。
・筐体の引き取りに関してご相談下さい。

業者様へ（高価買取り・在庫多数）

ロケアップ等の基板、ビデオ筐体のお買取りしております。当社では、海外ルートも持ち合わせておりますのでお買取り金額には、自信をもっております。
お電話・FAX等でご連絡いただければ、即値付け致します。金額相殺もできますのでご相談下さい。
中古ビデオ筐体、基板はレトロゲームから新作まで在庫多数ございます。新規オープン等のお見積もりもさせていただきます。まずは、ご連絡下さい！

Mak!
Arcade Software+Hardware
マック ジャパン

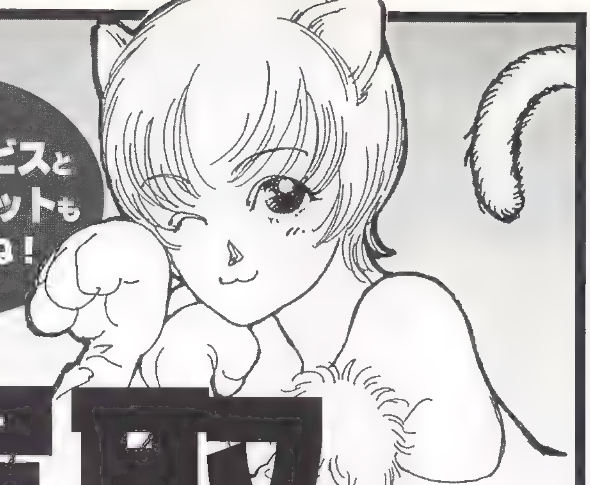
Address：東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F 〒101-0021
TEL：03-3255-0737
FAX：03-3255-0738
Web：http://www.mak-jp.com
E-mail：mak@mak-jp.com



営業時間：平日 午前11時～午後7時
土曜 午前10時～午後7時
日祝 午前10時～午後6時

フランス語だったらマックジャポン

基板高価買取



※個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト ●業者の方、大量処分OK！その他基板高価買い取り！

CAPCOM
- スーパーパズルファイター
- マーヴルvsストリートF
- X−MENvsストリートF
- マーヴルvsカプコン
- ポケットファイター
- ダンジョンズ&ドラゴンズ2
- バトルサーキット
- 19XX
- マーヴルスーパーヒーローズ
- ダンジョンズ&ドラゴンズ
- エイリアンVSプレデター
- ストZERO2 アルファ
- カプコンスポーツ
- パワードギア
- ストZERO3
- ジョジョの奇妙な冒険
- ジャスティス学園
- ストリートファイターEX2
- スターグラディエイター2
- ストリートファイターEXプラス
- ストリートファイターEX
- ストⅢ
- ストⅢ2ndインパクト
- ウォーザード
- 闘神伝2
- ストリートファイタームービー
- ストⅡ'ターボ
- バース
- USネイビー
- キャプテンコマンドー
- ファイナルファイト
- 天地を喰らう
- マジックソード
- ワンダー3

- チキチキボーイズ

NMK
- サンダードラゴン2
- マッドシャーク

東亜プラン
- お天気パラダイス
- バツグン
- 鮫!鮫!鮫!
- ナックルバッシュ
- 達人王

彩京
- ストライカーズ1945Ⅱ
- ストライカーズ1945
- 堕落天使
- ソルディバイド
- ガンバード

JALECO
- テトリスプラス
- ゲーム天国
- 64番街
- サイバトラー
- P-47ACES

TAITO
- GダライアスⅡ
- Gダライアス
- スーパーフットボールチャンプ
- ライトブリンガー
- ツインイーグル2
- ファイターズインパクト
- レイフォース
- 龍神
- レイストーム
- アラビアンマジック
- グリッドシーカー
- ハットトリックヒーロー93
- サイキックフォース
- バブルメモリーズ
- その他のF3ボード
- レイクライシス

TECMO
- クールボーダーズ
- 闘姫伝承エンジェルアイズ
- ギャロップレーサー
- ギャロップレーサー2

KONAMI
- バーサスネットサッカー
- サッカースーパースター
- スラムダンク2（C付）
- セクシーパロディウス
- 極上パロディウス
- ドラグーンマイト
- ウイニングスパイク
- 究極戦隊ダダンダーン
- G.I.ジョー
- ミスティックウォリアーズ
- サンセットライダース
- バイオレントストーム
- メタモルフィックフォース
- バッキーオヘア
- エイリアンズ
- アステリックス
- ザ・シンプソンズ
- ゼクセクス
- エスケープキッズ
- ガイアポリス
- サンダークロス
- サンダークロス2
- グラディウスⅡ
- グラディウスⅢ
- トライゴン
- サラマンダ2
- マーシャルチャンピオン

■GXサブボード
- ・バーサスサッカー
- ・サッカースーパースター
- ・ドラグーンマイト
- ・セクシーパロディウス
- ・極上パロディウス
- ・スラムダンク2

DATA EAST
- ナイトスラッシャー
- エドワードランディー
- グレートラグタイムショー
- ジョー&マックリターンズ
- バックファイヤー（C付）
- 空牙外伝
- ポケットギャルDX
- ウルフファング

NAMCO
- 鉄拳3
- 鉄拳2B
- 鉄拳2
- 鉄拳
- 闘魂列伝3
- エアガイツ
- リベログランデ
- タンクフォース
- ソウルエッジⅡ
- ソウルエッジ
- ダンシングアイ
- ナムコクラッシックVOL.2
- ナムコクラッシックVOL.1
- アウトフォクシーズ
- ソウルキャリバー
- ネビュラスレイ
- ゼビウス3D／G
- マッハブレイカーズ
- スーパーワースタ98
- ファイティングレイヤー

SEIBU
- 雷電ファイター2
- 雷電ファイター
- 雷電DX
- 雷電Ⅱ
- 雷電
- バイパーフェイズワン
- ゼロチーム
- セイブカップサッカー

RAIZING
- ブラッディロア
- バトライダー
- バトルガレッガ
- 魔法大作戦
- 疾風魔法大作戦

IREM
- 格闘野球リーグマン
- 海底大戦争
- アンダーカバーコップス
- ジオストーム
- ボンバーマンワールド
- パーフェクトソルジャー
- メジャータイトルⅡ
- 剣豪
- クロスブレイズ
- R-TYPE LEO
- R-TYPEⅡ
- ガンフォース

SEGA
- バーチャストライカー2−98
- MODEL2 B
- バーチャファイター3tb
- バーチャファイター3
- バーチャファイター2
- デッドオアアライブ（A）
- ST-Vマザーボード

KANEKO
- ギャルズパニック S
- ギャルズパニック3
- ジャッキーチェーン

ATLAS
- 怒首領蜂ドドンパチ
- エスプレイド
- 怒首領ドンパチ
- ヘブンズゲート
- 豪血寺外伝
- 豪血寺一族2
- 豪血寺一族
- キャノンダンサー

BANPRESTO
- ガーディアンズ
- マクロス プラス
- アクウギャレット
- スーパースラムス
- クイズセーラームーン
- 美少女戦士セーラームーン
- ドラゴンボールZ2
- ドラゴンボールZ
- ウルトラ警備隊
- マジンガーZ
- マクロス2
- マクロス
- 戦国エース
- 電神魔塊
- ガンダーラ

SNK
- 4スロットボード
- 2スロットボード
- 1スロットボード（大）
- 1スロットボード（中）
- 1スロットボード（小）
- キングオブファイターズ'97
- キングオブファイターズ'96
- キングオブファイターズ'95
- メタルスラッグ2
- キングオブファイターズ'98
- マネーアイドル
- ダブルドラゴン
- ネオボンバーマン
- リアルバウト餓狼伝説2
- 得点王 炎のリベロ
- ティンクルスター
- ブレイカーズ

販売
もちろん従来通り激安にて
基板販売も致しております。
来店大歓迎！！

通販
翌日商品がおてもとに!!
便利で早いコレクトコール
（代引き）を御利用下さい。

クレジット
その場でOK!!もちろん通
販でのクレジットもOK！ 最高36回！

週間FAX基板買取り情報！！

情報料無料　24時間利用可

売ります・買いますの詳しい価格情報はインターネットでもご覧になれます。

毎週更新される最新買い取り情報がお手もとのFAXから取り出せる様になりました。ガイダンスにしたがって操作してください。

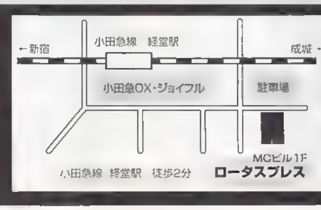
FAX番号.03-5972-5403

BOX番号
- 1# 最新買い取りリスト情報
- 2# 今週の買い取り目玉品

売る方　買う方　初めての方
お気軽にTEL下さい。

株式会社ロータスプレス

〒156東京都世田谷区経堂2-13-1 MC経堂ビル1F
http://www.lotuspress.co.jp
tel.03-5451-2266　fax.03-5451-2040



初心者さん大歓迎

基板は楽しいぞっ!!

➡「おし！基板をはじめるぞっ！」という方はご相談下さい。C-BOX&ハーネス&基板をまとめて購入される方には大サービスしちゃいます。サービス内容はケースbyケースなのでいろいろきいて下さい

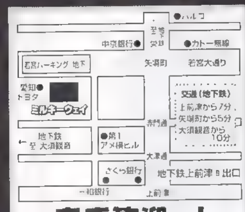


ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

〒460-0011
名古屋市中区
大須3－5－13ハセビル2F

営業 10:00AM～8:00PM



来店歓迎っ！

買取もおまかせっ！

販売だけじゃありません。買取だってやっています。遊びつくしたゲームや棚にねむっているゲームは是非ミルキーウェイに送って下さい。高価買取！相談・交渉もOKです～!!

CAPCOM

パワーストーン	新作
ジョジョの奇妙な冒険	TEL
ストZERO3(ソフト)	TEL
超鋼戦紀キカイオー	TEL
ストリートファイターEX2	TEL
スターグラディエーター2	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
CPSⅡマザーボード	TEL
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
サイバーボッツ(ソフト)	5,000
スーパーストⅡX(ソフト)	2,000
ストZERO2(ソフト)	3,000
ストZERO2α(ソフト)	12,000
バトルサーキット(ソフト)	18,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	18,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	3,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	8,000
ウォーザード	22,000
ストⅢ	20,000
ストⅢ2ndインパクト	35,000
1942	8,000
1943	8,000
アレスの翼	25,000
エグゼドエグゼス	25,000
キャデラックス	25,000
キャプテンコマンドー	17,000
ストライダー飛竜	18,000
ストリートファイター(H付)	22,000
セクションZ	18,000
チキチキボーイズ	20,000
トップシークレット	18,000
ナイツオブザラウンド	12,000
ニモ	22,000
バルガス	8,000
ブロックブロック(P無)	3,000
マッスルボマー	12,000
ラストディエル	8,000
ラッシュ&クラッシュ	18,000
ロックマン・ザ・パワーバトル	7,000
戦場の狼Ⅱ	15,000
天地を喰らうⅡ	15,000
必殺無頼拳	25,000
闘神伝2	12,000
サイドアームズ	10,000
ストⅡ	6,000
エリア88	17,000
クイズ三国志	1,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズ&ドラゴンズ	2,000

NAMCO

ソウルキャリバー	TEL
エアガイツ	TEL
鉄拳3	TEL
闘神烈伝3	TEL
リベログランテ	TEL
バーニングフォース	22,000
ピストル大名の冒険	25,000
ワルキューレの伝説	38,000
タンクフォース	25,000
ブラストオフ	25,000
スーパーパックマン	15,000
スタースイープ	8,000
ドラゴンバスター	15,000
パック&パル	25,000
ボムビー	60,000
マッハブレイカーズ	20,000
メトロクロス	20,000
ランパート	6,000
モトス	22,000
マッピー	10,000

KONAMI

ドラグーンマイト(GX付)	22,000
だい好キッス(GX付)	7,000
A-JAX	20,000
M.I.A.	25,000
X-MEN	25,000
エイリアンズ	22,000
サンセットライダーズ	28,000
クレイジーコップ	12,000
グラディウスⅢ	35,000
ビットファイター	15,000
ブーヤン	25,000
ボリネットウォーズ	25,000
メタモルフィックウォーズ	25,000
ライフフォース	30,000
餓流禍	25,000
魂斗羅	18,000
出たなツインビー	4,000
少林寺への道	7,000
特殊部隊ジャッカル	13,000

SEGA

バーチャストライカー2(PCB)	TEL
バーチャファイター3(PCB)	TEL
ダイナマイト刑事(PCB)	TEL
ソニック・ザ・ファイターズ(PCB)	TEL
忍者プリンセス	28,000
青春スキャンダル	24,000
ライオットシティー	18,000
ボナンザブラザーズ	18,000
ベイルート	8,000
フラワー	10,000
テトリス	10,000
チョップリフター	8,000
ダイナマイトダックス	20,000
シンドバッドミステリー	25,000
ゴールデンエックスⅡ	32,000
対戦タントアールさしっす(ソフト)	12,000
レイディアントシルバーガン(ソフト)	10,000
プリクラ大作戦(ソフト)	2,000
ST-Vマザー	TEL

TAITO

レイクライシス	TEL
サイキックフォース2012	TEL
F3マザーボード	TEL
ぽっぷんぽっぷ(ソフト)	5,000
クレオパトラフォーチュン(ソフト)	3,000
イグジーザス	28,000
Dr.ドッペル探検隊	10,000
イスパイアル	15,000
スーパーマン	15,000
ダークミスト	25,000
ツインイーグルⅡ(SSV付)	22,000
バイオアタック	18,000
バブルボブル	22,000
パニックロード	8,000
レイメイズ	22,000
影の伝説	20,000
功里金団	5,000
中華大仙	5,000
飛鳥&飛鳥	18,000

DECO

のぼらんか	20,000
アストロファイター(白黒タイプ)H付	28,000
キャプテンシルバー	20,000
サイコニクスオスカー	12,000
ダーウィン4078	17,000
チェルノブ	25,000
ナイトスラッシャーズ	45,000
バルダーダッシュ	15,000
ミステリアスストーンズ	18,000
ミッドナイトレジタンス(P無)	7,000

IREM

IPMインベーダー(H付)	38,000
ガンフォース	10,000
スペランカー	22,000
ドラゴンブリード	15,000
ロードランナー3魔神の復活	28,000
海底大戦争	20,000

MVS

KOF98
KOF97
作戦名ナグナロク
ビッグトーナメントゴルフ
ブレイジングスター
リアルバウト餓狼伝説2
ニンジャコマンドー
ソニックウイングス3
オーバートップ
ジョイジョイキッド
…などをはじめ多数入荷してます。
詳しくはDMにて!!

MV-1・MV-1F・MV-1FZ・MV-1A
MV-1B・MV-4・MV-6
などマザーも各種あります

麻雀・花札

ファイナルロマンス4(対戦ケーブル付)	TEL
ファイナルロマンスR(対戦ケーブル付)	TEL
ファイナルロマンス2(対戦ケーブル付)	TEL
対戦ホットギミック(対戦ケーブル付)	TEL
スーパーリアル麻雀P7	TEL
流星雀士キラランスター	18,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	15,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
スーパーリアル麻雀P3	5,000
麻雀学園・卒業編	3,000
麻雀鹿鳴館	2,000
麻雀電子基板	12,000
麻雀蜃気楼	5,000
トリプルウォーズ2	5,000
ファイナルロマンス	2,000
麻雀バクハツ純情伝	2,000
お雀子クラブ	3,000
お雀子館	2,000
お雀子ハイスクール	3,000

テクモ

S.T.G.	10,000
アルゴスの戦士	25,000
ガンネイル	17,000
デッドオアアライブ++	TEL
スターフォース	18,000
ファイナルスターフォース	13,000
ボンジャック	15,000
忍者龍剣伝	12,000
雷牙	10,000

そのた

脱獄	5,000
パイプドリーム	7,000
熱血硬派くにおくん	8,000
アームドポリスバトライダーVer.B	15,000
バトルガレッガ	22,000
サボテンボンバーズ	8,000
ストライカーズ1945Ⅱ	55,000
スペースボンバーVer.B	25,000
疾風魔法大作戦	7,000
ソルディバイド	15,000
戦国ブレード	12,000
堕落天使	28,000
ストームブレード(SSV付)	20,000
雷電DX	24,000
忍者くん魔城の冒険	20,000
宇宙戦艦ゴモラ	10,000
マリオブラザーズ	20,000
JUJU伝説	12,000
ザ・ディープ	18,000
三刻志	6,000
カイロスの館	5,000
スカイスマッシャー	5,000
おいしいパズルはいりませんか	3,000
クイズ赤マルQ上昇ドントアール	2,000
魚ボコ	8,000
テトリスプラス(サブ)	3,000
フィールドコンバット	22,000
フォーメーションZ	18,000
マクロス	12,000
マクロスⅡ	8,000
隠忍	15,000
ダブルドラゴン	8,000
ダブルドラゴン2	7,000
ダブルドラゴン3	8,000
ブランディア	15,000
ハイパーデュエル	10,000

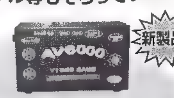
委託販売分

セガシステム32セット(マザー込)	22,000
・F1エキゾーストノート(ソフト)	
・ラッドモビール(ソフト)	
・ラッドラリー(ソフト)	
バトルシティー	25,000
フリスキートム(H付)	78,000
ミサイルコマンド(自作P付)	38,000
ルパン三世(H付)	88,000
女三四郎(H付)	28,000
バルーンボンバー	相談
ルナレスキュー	相談
スペースウォー	相談
ギャラクシーフォース	相談
与作(カラスを撃つタイプ)	相談
コズミックモンスター	相談
インベンションアーミー	相談
オズマウォーズ(音ボードなし)	相談

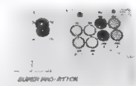
以上、最近のDMからの一部PICK UPでした!!

C・BOXも充実!!

ケーブル等もそろっています。



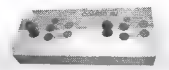
AV6000 ¥26,000



Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

※キョーワ製モニターも扱っています。お問いあわせ下さい。

ミルキーカード（オリコと帯携）で得しちゃおう！会員募集中！！詳しくはお気軽にTEL下さい♪

カードOK

他 JCB、VISAも大丈夫です。

新作予約OK

どんなタイトルでもまずはお問いあわせを！

欲しい基板がないときも

まずはTELしてみましょう。入荷まち予約もできますし!!

DM（在庫リスト）をとりよせてねッ!!

と、いうのは本当のキモチ。
やっぱりお届けしたいのはリアルタイムで新鮮なリストですから!!月に一度の（＋臨時号）のDMはそのためのサービスです。是非ご利用下さい。



ハガキ・電話・FAX・店頭などでお申し込み下さい。お客様の〒と住所・TEL（FAX）・なまえ（よみがな）をおしえてください♪

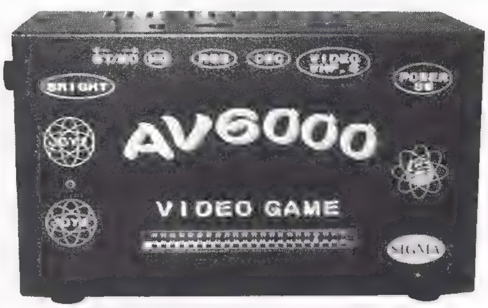
一度のお申し込みで6ヶ月もとどいちゃうぞ!!

DMならではの企画販売もチェック²!!

お支払いは: 便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）・現金書留・カードなどがご利用いただけます。**価格は:** たえず変動しています。必ずご確認下さい。

究極のコントロールBOX

超小型（縦125×横200×奥110）



型番AV6000　¥26,000

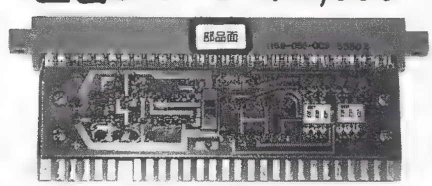
AV5000がさらに進化、性能が一段とUPしました

☆新開発のW.N.F回路の採用によりノイズの少ないくっきり、はっきり、鮮やかな映像が実現いたしました。
☆大電流の電源パック（5V/15A）の使用によりバーチャなどの大型筐体基板もOKです。
☆AV6000はゲーセン基板をテレビに映す装置です。
☆テレビのビデオとオーディオに接続するだけですから簡単です。
☆くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子に対応しています（別売のS端子コードが必要です）。
付属品：テレビ接続用ビデオコード＆スティック接続コード＆調整棒
注意：本体だけでは使用できません。別売のΣ8000が必要です。

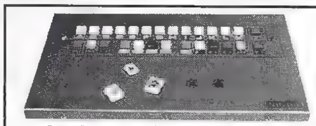
新製品コーナー
ゲーセンにも最適

同期連射装置

型番JA－1 ¥6,000



*JAMMA基板専用です
*JAMMA基板とハーネスの間につけるだけですので簡単に取り付け出来ます
*15発と30発／秒切り換えSW付き
*3つボタンに対応（各ボタンON/OFF可能）



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード用）
型番MST-8 ¥9,800 (350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
マックジャパン 03(3255)0737／イエローバッグ 075(803)0500
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト 0276(63)4766／ゲームショップ三国志 03(5248)3140
（株）TAMAYA 03(3472)8511／テクナート 06(6643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0724(71)5599／ロータスプレス 03(5451)2266

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

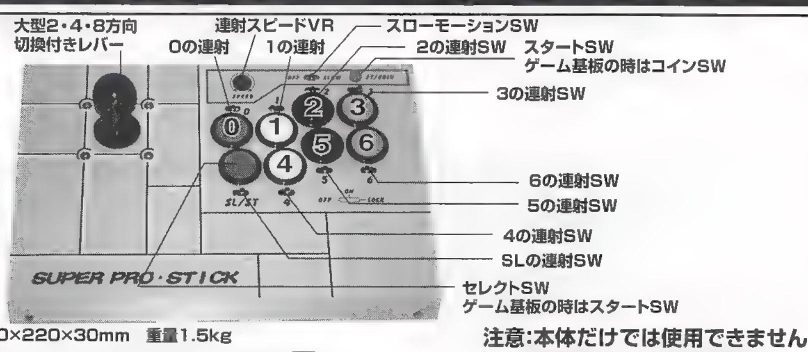
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

Σ8000に新機能

エネルギーを貯めるゲームに便利

ボタンを押すとエネルギーを貯めボタンを離すと連射する機能搭載

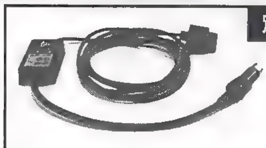
ボタン配置・同時押し設定が自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm　重量1.5kg
型番Σ-8000TB　15,800円

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売りコード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード（型番SF）……¥4,000
*ネオ用コード（型番N）……¥2,500
*2ボタン専用PCエンジンコード（型番PC2）……¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード（型番PC6）……¥4,000
*マスターシステム用コード（型番MM）……¥2,000
*コントロールBOX接続用コード（型番AS）……¥2,500
*サターン用コード（型番ST）……¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
*連射スピードを連続的に変えることができます。
*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合送料はお客様負担になります。
*アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
*送料は全国一律600円です。
*代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-0541兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12〜21時

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

2/8 付の情報FAXの価格表です

アイレム
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
エアーデュエル 10K
カプセルインベーダー 15K
ドラゴンブリード 8K
ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
銀河帝国の逆襲(純正) 15K
10ヤードファイト 3K
メジャータイトル 3K
ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
達人王 12K
ヴィマナ 8K
ドギューン 8K
達人 8K
テキパキ 8K
ゴークス(レバー対応) 2K

SNK
カイロスの館 名人戦 各2K
原始島 5K
ギャングウォーズ 5K
ネクストスペース 3K
怒、ザバラ Sなし 各5K
ジョイフルロード 12K
スカイソルジャー 8K
バドルマニア・ジャンボウ 各5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 12K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウIII，真サムスピ，ステークスウィナー
麻雀狂列伝 各 0.5K
キングオブファイター94，天外魔境，サムスピザンクロウ WHパーフェクト，ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ 各1K

カプコン
殿様の野望II、クイズ&ドラゴン
ブニッキーズ 各3K
1942・バルガス 各6K
1943 10K
マッドギア 5K
ラストデュエル 10K
ストリートファイター 18K
SF-II 5K
〃 2K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
1941 18K
戦場の狼 2 15K
エリア 88 18K
US ネイビー 12K
天地を食らう 20K

X-MEN (5K)
X-MENvsSTF(10K)
SFゼロII (1K)
ヴァンパイアハンター (1K)
〃 ハンター II (2K)
ヴァンパイアセイバー (1K)
〃 セイバーII(2K)
マーベルスーパーヒーロー(6K)
CPII マザー +12K
ストIII (一式) 18K
ウオザード(一式) 15K

ジャレコ
ファンタズム・ソルダム 各5K
エクセライザー 5K
ポップフレーマー 12K
メガ32マザー + 5K
(ROM)スーチーパイ・グラティア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
ダブルドリブル 3K
スーパーバスケット 2K
リングの王者 3K
メガゾーン、亀忍者 各8K
ツタンカーム 10K
RF 2(電源H付) 15K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 II 25K

サラマンダ 18K
ラビリンスランナー 15K
ストラテージX 12K
ガイアポリス 15K
ハイパーオリンピック 8K
ハイパーオリンピックSP. 10K
ロックンロープ 12K
コンバットスクール S付 15K

パロディウスだ 出たなツインビー
ヘクシオン クォース 各2K
タイムパイロット84 8K
ブーヤン，ジャッカル 各10K
メインスタジアム 2K
ウェディングラプソディ 7K
(ROM) ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
GXマザー + 3K

セガ
忍(しのび) 3K
ファンタジーゾーン 12K
アレックスキッド，カルテット2，モンスターランド 各15K
レッスルウォー，ペンゴ(H，ピタゴラスの壁(センサー付)，フリーキック(センサー付)，モンスタレア．E．SWAT，シャドーダンサー，カウンターラン，ベイルート，タフターフ，パンクパニック 各5K
ぷよぷよ通，イチダントアール 3K
コラムス，テトリス 各2K
ホッパーロボ 12K
ロボレス2001 10K
ガルディア 10K
ソニックザヘッジホッグS付 8K
ザクソン 10K

デュアルボード各種
トランキライザーガン 38K
N-SUB 28K

S.D.I.改造パネル付 80K

バーチャーファイタ 3 20K

タイトー
スペースインベーダー 25K
ギャラクシーウォーズ 25K
クイックス 純正 18K
メイズオブフロット、タイガーヘリ
フリップル、ピンポンキング
ガルメデス、バラメデス 各3K
べんべろべー 15K
グリットシーカー 15K
ハレーズコメット 10K
ザ・ピット 10K
バブルボブル 12K
飛翔鮫 ，ヘビーユニット 各5K
影の伝説 12K
レイフォース 12K
マスターオブウエポン 6K
アルカノイド センサー付 3K
〃 リベンジーセンサー付 3K
ヴォルフィード 2K
究極タイガー 8K
スラップファイト 5K
女子バレー，ヘビーユニット各5K
キック&ラン，キックスタート2K
エンパイアシティ 5K
クロスシューター・フォーティラブ
パニックロード 各3K
VSホットスマッシュ 2K
陸 海 空 10K
スペースチェイサー 68K
ツインイーグル 8K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝・カイザーナックル・ザキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX 各0.5K
アルカノイドR，センサ付 1K
クレオパトラF 1K

デコ
空手道，S R D 各5K
バルダーダッシュ 5K
キャプテンアメリカ 15K
コブラコマンド 3K
空牙 10K
魔境戦士 Sなし 2K
ミッドナイトレジスタンス↑ 2K
マジカルドロップ 2K
トライアウト、スタジアムヒーロー
サイドポケット 各2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 8K
ムーンクレスタ 10K
ムーンエイリアン II 8K
フリスキートム 48K
妖魔忍法帳 8K
ダイナミックスキー 8K
マグマックス、レジオン 各8K

UPL
忍者くん 12K
忍者くんII 阿修羅の章 15K
XXミッション 8K

テクノス
スクランブルエッグ 28K
ビーチバレー 2K

ナムコ
子育てQ マイエンゼル 1K
子育てQマイエンゼル II 2K
ドラゴンセイバー 15K
コズモギャングザビデオ 15K
ローリングサンダー 28K
アサルト パネル付 18K
ニューマンアスレチック 10K
ドラゴンバスター 18K
ドルアーガの塔 20K
コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
ティンクルピット 5K

ニューラリーX 10K
ギャラガ 3K
ミスパックマン付 10K
ギャラクシアン 純正 10K
ニューパックマン 8K
ジュニアパックマン 15K
ポパイ パックマン 8K
ディグダグ(ATARI) 5K

S1 ロムキット 各5K
ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
ロンパーズ 12K

テクモ
ボンジャツク 12K
スターフォース 15K
スイマー 12K
ワールドカップ90 2K
ジェミニウイング 8K
でろーんでろでろ 8K
ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
ミスターDO(雪だるま) 10K
スナップジャツク 12K
Mr.Dovsユニコーン 10K
〃 ワイルドライド 10K

その他 **-部品・製品-**
ヨットマン 38K
ルージュアン 28K
ドキドキペンギンランド 18K
サーカス(風船割り) 68K
Qバート 28K
エクイテス 28K
激走(イースタンCO.) 12K
Sクラウンズゴルフ(P付) 8K
センティピード 15K
シルバーランド 18K
ミュージックインベーダー 25K
スティンガー 12K

ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・エアーウルフ 各8K
タイムアタッカー ↓ 8K
(カラーブロック H.VR付)

ドンキーコング 10K
〃 〃 Jr. 10K
〃 〃 3 15K
マリオブラザース 28K
戦国エース 15K

カベール(S付き)・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・バンバンカー・ポレンチ 各10K
レディバグ ，霊界導師 各5K
アンブッシュ 5K
スペースストレンジャー 12K
(皇栄 インベーダー モノクロ)
18インチ テーブル筐体(良品)
新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K，アイドル麻雀放送局、大予言

カメラ小僧，ねるとん紅鯨団，麻雀学園，ファンクラブ，グッとE雀，華折り雀、夏物語， 各1K
トリプルウォーズ，クラブ90，クリニック，極，パニックスタジアム，レモンエンジェル 各2K

若草物語(新品)，スーチーパイ，同級生SP. 各3K

スーパーリアル M4 5K
スーパーリアル V5 3K
スーパーリアル M6 3K
スーパー0禁版 8K
バニラシンドローム 8K

ダライアス(3画面) EXTロム付 58K◎
忍者ウォーリアズ(3画面) 88K◎
アフターバーナー (a) 18K◎
ギャラクシーフォースII (a) 28K◎
サンダーブレード (a) 8K◎
ABコップ，GPライダー (a) 各10K◎
G-LOC，ストライクファイター (a) 各15K◎
スペースハリアー セガ (a) 48K◎
W. G. P. タイトーバイクレース 5K◎
エアーコンバット V21(a) 18K
スターブレード V21(a) 12K
アウトラン 25K◎
スティールガンナー 2 8K◎
バトルシャーク エンフォース (タイトー) 各5K◎
ギャラクティツク ストーム 10K◎
ナイトストライカー 38K
スーパーハングオン (a) 15K◎
ホットチェイス、ウェツクルマン(コナミ) (a) 各 8K◎
ダライアスII(2画面) 20K◎

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付

ナムコV21システム(ケース入りV21システムは+5V20A電源とPC用アナログジョイスティックとコンボ用ハーネスが付属です。マザーシステムですので他の基板もOK! 基板のみ各8K
アナログジョイスティツク1個2K
コンボ以外はアンプが必要+2K
画面切替えハーネス付
3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不定の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便(ヤマトコレクト)があります
代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。
送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い(頭金なし)始めました詳細はお問合わせ下さい
基 板 高 価 買 入

2/8 付の情報FAXの価格表です

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15,24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。
29インチもあります中古価格¥68,000 (税・送料別)



中古価格(税・送料別) ¥38,000 (18インチ) ¥58,000 (25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎5-4-8)
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

秋葉原にゲームジャンクショップ

その名も… ジーフロント

G-FRONT

来店歓迎

通信販売やっています!
ヤマトコレクト便で日時指定可!
中古基板・コントロールBOX高価買い取り!
ダイレクトメール(無料)登録受付中!

特価品 TELにて

CP2マザーボード/F3マザーボード/ST-Vマザーボード/MVSマザーボード
バーチャファイター3/バーチャファイター3tb/ホットギミック快楽天
カオスヒート/ライデンファイターズJET/デッドオアアライブ++

在庫リスト

CAPCOM

超鋼戦紀キカイオー	¥45,000
バルガス	¥12,000
ストIIダッシュ	¥7,000
ストIIダッシュターボ	¥8,000
ナイツオブザラウンド	¥15,000
ワンダー3	¥18,000
USネイビー	¥11,000
戦場の狼2	¥8,000
19XX	¥33,000
D&D	¥25,000
X-MENvsストリートファイター	¥20,000
ヴァンパイア	¥2,000
ヴァンパイアセイヴァー	¥2,000
ヴァンパイアセイヴァー2	¥5,000
ヴァンパイアハンター	2,000
ヴァンパイアハンター2	¥6,000
サイバーボッツ	¥7,000
スーパーパズルファイターIIX	¥12,000
スーパーマッスルボマー	¥13,000
スーパーストIIX	¥2,000
ストZERO	¥2 000
ストZERO2	¥3 000
ストZERO2アルファ	¥13 000
ストZERO3	¥70 000
虹色町の奇跡	¥8 000
バトルサーキット	¥23 000
ポケットファイター	¥25 000
マーヴルvsストリートファイター	¥23 000
マーヴルvsカプコン	¥60 000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥6 500
ロックマンザパワーバトル	¥6,000
ウォーザード	¥20 000
ソンソン	¥18,000
クイズ三国志	¥500
サイドアームズ	¥9,000
スターグラディエイター2	¥75,000
ストIIザムービー	¥35,000
ストリートファイターEX	¥30,000
ストリートファイターEX+	¥40,000
ストリートファイターEX2	¥60,000
戦場の狼	¥8,000
テトリスザグランドマスター	¥70,000

KONAMI

対戦ぱずるだま(SUB)	¥500
ドラグーンマイト	¥24,000
沙羅曼陀2	¥6,000
対戦ぱずるだま	¥5,800
ツインビーヤッホー	¥5,800
バスアングラー2	¥23,000
バスアングラー	¥5,000
ヴァーサスネットサッカー	¥35,000
GIジョー	¥35,000
ウエディングラプソディ	¥7,000
クイズ学問のススメ	¥500
クライムファイターズ	¥8,000
クライムファイターズ2	¥8,000
スラムダンク	¥8,000
とべ!ポリスターズ	¥12,000
バイオレンスストーム	¥30,000
プレミアサッカー	¥8,000
ヘクシオン	¥2,000
ポリネットウオリアーズ	¥20,000
ライフフォース	¥25,000
リーサルエンフォサーズ2	¥23,000
リングの王者	¥4,000

NAMCO

闘神伝2	¥13,000
子育てクイズマイエンジェル2	¥1,000
子育てクイズマイエンジェル3	¥18 000
ドラゴンバスター	¥17,000
コズモギャングザパズル	¥2,000
コズモギャングザビデオ	¥13,000
スーパーワールドコート	¥1,500
スタースィーブ	¥8,000
タンクフォース	¥24,000
ダンクマニア	¥12,000
鉄拳2B	¥38,000
ナックルヘッズ	¥15,000
ナムコクラシックVOL.1	¥15,000
ニューマンアスレチックス	¥3,000
ネビュラスレイ	¥12,000
子育てクイズマイエンジェル	¥1,000
ロンパーズ	¥20,000

SNK

KOF94	¥500
KOF95	¥5,000
KOF96	¥1,000
KOF97	¥14,000
KOF98	¥40,000
オーバートップ	¥10,000
ギャラクシーファイト	¥2,000
月華の剣士	¥5,000
月華の剣士 第二幕	¥35,000
ゴールドメダリスト	¥3,000
サムスピ天草降臨	¥2,000
ジョイジョイキッド	¥800
ショックトルーパーズ	¥9,000
戦国伝承	¥500
戦国伝承2	¥800
ソニックウイングス2	¥2,000
ソニックウイングス3	¥8,000
ダブルドラゴン	¥6,000
ダンクドリーム	¥8,000
超人学園ゴウカイザー	¥5,000
得点王2	¥500
パズルボブル	¥3,000
風雲黙示録	¥4,500
フットボールフレンジー	¥800
ブレイカーズ	¥4,000
ブレイカーズリベンジ	¥18,000
ブレイジングスター	¥13,000
マジカルドロップ3	¥7,000
メタルスラッグ	¥12,000
メタルスラッグ2	¥30,000
リアルバウト餓狼伝説	¥500
リアルバウト餓狼伝説2	¥6,000
リーグボウリング	¥1,500
龍虎の拳	¥500
わくわく7	¥7,000

TAITO

クイズクエスト	¥1,000
アルカノイドリターンズ	¥200
パズルボブル2	¥200
パズルボブル3	¥500
プチカラット	¥2,000
ぽっぷんぽっぷ	¥4,000
ランドメーカー	¥35,000
Gダライアス	¥12,000
サイキックフォースEX	¥13,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	¥9,000
レイストーム	¥14,000
GダライアスVer 2	¥12,000
究極タイガーII	¥800
クライムシティ	¥12,000
逆鱗弾	¥500
サイキックフォース	¥11,000
ダライアス外伝	¥1,000
アクロバットミッション	¥7,000
ヴォルフィード	¥5,000
エキサイティングアワー	¥1,000
グリッドシーカー	¥14,000
クレヨンしんちゃん	¥3,000
サイキックフォース2012	¥70,000
サイレントドラゴン	¥10,000
シャトルインベーダー	¥25,000
タイガーヘリ	¥4,000
中華大戦(海外版)	¥3,000
飛翔鮫	¥8,000
ブレイジングトルネード	¥3,000
メイズオブフロット	¥10,000
ライトブリンガー	¥20,000

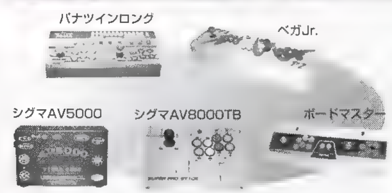
SEGA

バーチャロン オラトリオタングラム	¥53,000
バーチャ3tb(ロム/ロム表有)	¥53,000
花組対戦コラムス	¥800
テトリス	¥2,000
オセロしようよ	¥20,000
全日本プロレス	¥1,000
対戦タントアール サシっす!!	¥12,000
バーチャKids	¥150
ファイナルアーチ	¥300
ぷよぷよSUN	¥200
プリクラ大作戦	¥800
レイディアントシルバーガン	¥8,000
DJ-BOY	¥12,000
MVP	¥2,000
アラビアンファイト2P	¥15,000
アラビアンファイト4P	¥20,000
ウォーリーを探せ	¥300
クイズ廊下に立ってなさい	¥500
グランドクロス	¥500
サンダーフォースAC	¥6,000
テトリス(ロム)	¥800
バーニングライバル	¥15,000
まーまーじゃん2	¥1,000
まーまーじゃん	¥500
ワンダーボーイ	¥12,000

ETC.

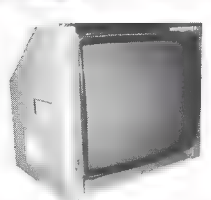
海底大戦争	¥25,000
ボンバーマンワールド	¥18,000
R-TYPE2	¥12,000
エアデュエル	¥10,000
ぐっすんおよよ	¥3,500
ドラゴンブリード	¥12,000
フック	¥18,000
ボンバーマン	¥8,000
メジャータイトル2	¥20,000
ガンバード	¥13,000
スペースボンバー	¥30,000
闘姫伝承	¥17,000
Vゴールサッカー	¥6,000
エイトフォース	¥10,000
ギャロップレーサー2	¥22,000
ジェミニウイング	¥8,000
スーパーハイインパクト	¥1,500
ファイナルスターフォース	¥18,000
雷牙	¥8,000
麻雀学園祭	¥17,000
麻雀同級生	¥5,000
麻雀同級生SP	¥8,000
スーパーリアル麻雀P5	¥4,000
スーパーリアル麻雀P7	¥35,000

コントロールボックス



■パナツインロング ¥38,000
■ベガJr. ¥28,800
■シグマAV5000 ¥24,800
■シグマAV8000TB ¥15,000
■ボードマスター ¥46,800

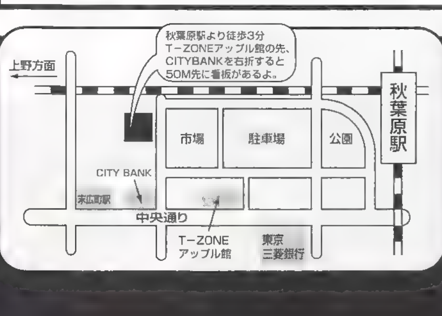
中古モニター格安販売



18インチケース付　19,800円
・15/24khz両対応
・サイズH390×W450×420

25インチケース付　35,000円
・15/24khz両対応
・サイズH530×W610×440

ボーナス一括払い、リボ払い、分割2回払いできます。
各種クレジットカード取り扱いしています。
UC、VISA、Master、JCB、DC、Diners、million、AMEX



G-FRONT

〒101-0021　東京都千代田区外神田4-13-7 アヅマビル2F

営業時間　年中無休　AM11:00〜PM7:00

TEL.03-3255-0013　FAX.03-3255-3818

http://www.alles.or.jp/~gfront

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前	ふりがな	電話番号	市外局番 / 局番 / 番号	性別 1男 2女 / 生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号	□□□ □□□□	ご住所	ふりがな 都道府県	

ご注文商品					
商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料： 円（手数料 円）		
商品数量 点			合計金額 円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス
（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄
処理日
伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付） （コピー可）

（キリトリ線）

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで
★切手はいりません

郵便はがき

101-8791

010

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町1-26 2F
株式会社 新声社
読者サービス部 行

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申し込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。（1枚のみの場合は不要です）

枚数 枚中 枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX 市外局番 局番 番号

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

- ■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
- ■必要事項はもれなくご記入ください。
- ■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
- ■FAXの際の未送信にご注意ください。
- ■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
- ■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

- ■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
- ■次の場合の返品・交換はできません。
  - ●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
  - ●お客さまの責任で汚れが生じた商品
- ■次の商品を返品・交換される場合の送料は弊社負担となります。
  - ●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
- ■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
  - ●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
  - ●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書（代引・後払い）　矢印の方向に送信してください

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料：	円（手数料　円）	
商品数量		点	合計金額	A 9005円	

メルティに、らぶらぶっス。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）（コピー可）

■A欄：商品合計額＋送料（手数料）を記入してください。

＜送料・代引き手数料＞
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに……プラス400円	（例）10,000円…　700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

（キリトリ線）

ご注文主	お名前（ふりがな）　印	電話番号（市外局番・局番・番号）	性別 1男 2女	生年月日 西暦　年　月　日
	郵便番号 □□□-□□□□	ご住所（ふりがな）　都道府県		

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料	円	
	商品数量		点	合計金額	円	

保護者名　印	会社記入欄　処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）	伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い	

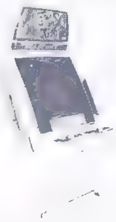
※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

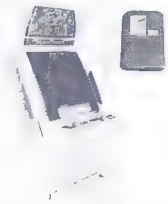
★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000(税込)
初回￥22,400 ￥22,400×11回
初回￥12,400 ￥12,400×23回
初回￥11,400 ￥ 9,000×35回

SEGA ブラストシティ
CAPCOM ストZERO3 組込



通販価格￥310,000(税込)
初回￥29,300 ￥28,900×11回
初回￥16,400 ￥16,000×23回
初回￥12,100 ￥11,700×35回

SEGA バーチャファイター3TB
ブラストシティ組込



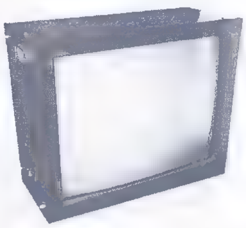
通販価格￥310,000(税込)
初回￥29,300 ￥28,900×11回
初回￥16,400 ￥16,000×23回
初回￥12,100 ￥11,700×35回

CAPCOM ストZERO3
ボードマスター 18インチモニターセット



通販価格￥170,000(税込)
初回￥16,600 ￥15,800×11回
初回￥10,700 ￥ 8,700×23回
初回￥ 7,200 ￥ 6,400×35回

キョーワオリジナルモニター
<販売始めました>



価格 25インチ ￥58,000
18インチ ￥38,000
20インチ(新品) ￥58,000

SNK サムライスピリッツ
アスラ斬魔伝
（ハイパーネオ29組込）



通販価格￥489,000(税込)
初回￥46,080 ￥45,600×11回
初回￥26,760 ￥25,200×23回
初回￥21,040 ￥18,400×35回

SNK 月華の剣士2
ボードマスターセット
通販価格￥140,000(税込)

ボードマスター
MV・1
月華の剣士2
ハーネス



初回￥13,800 ￥13,000×11回
初回￥ 8,000 ￥ 7,200×23回
初回￥ 8,400 ￥ 5,200×35回

CAPCOM マーブル vs カプコン
ボードマスター 20インチモニターセット
通販価格￥185,000(税込)



初回￥18,000 ￥17,200×11回
初回￥10,900 ￥ 9,500×23回
初回￥10,100 ￥ 6,900×35回

NAMCO ジョジョの奇妙な冒険
ボードマスター 20インチモニターセット
通販価格￥350,000(税込)



初回￥33,400 ￥32,600×11回
初回￥20,000 ￥18,000×23回
初回￥14,000 ￥13,200×35回

☆各メーカー 新作ゲーム
値引き致します。
お問い合わせ下さい。
☆買取りもしております。

TSC **ホームページ** 開設しました。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~tessin
どんどんアクセスしてね。

CAPCOM

パワーストーン（新品	値引き有り
ジョジョの奇妙な冒険（CPⅢ）	220,000
カプコンスポーツクラブ（PCB）	88,000
ワンダー3	35,000
スティーブスロープスライダーズ（STVソフト	118,000
ストZERO3（カート	58,000
マーブルVSカプコン（カート	45,000
ストリートファイターⅢ	20,000
ヴァンパイアハンター2（カート）	6,000
ヴァンパイアセイヴァー2（カート	6,000
マーブルVSストリートファイター（カート）	20,000
X-MEN VSストリートファイター（カート）	12,000
ストZERO2（カート）	4,000
バトルサーキット（カート	15,000
ファイナルファイト	32,000
ナイツオブザラウンド	18,000
フストテュエル	15,000
キングオブドラゴン	8,000
1943	7,000

KONAMI

グラディウス4（新品	値引き有り
グラディウスⅡ	35,000
ゼクセクス	35,000
フロッガー	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	20,000
セクシーパロディウス	30,000
サッカースーパースターズ	40,000
ウイニングスパイク	25,000
対戦パズル玉	15,000
スラムダンク2	35,000
実況パワフルプロ野球96'	30,000
リーサルエンフォサーズ	20,000
出たな ツインビー	8,000
タイムパイロット84'	18,000
ゴルフィンググレイツ	10,000
大好キッス	6,000
クォース	7,000

NAMCO

パカパカパッション 新品	値引き有り
ダンシングアイ	28,000
トイポップ	35,000
ギャラガ88'	50,000
グロブダー	40,000
ファイナルラップR	30,000
ドルアーガの塔	55,000
リブルラブル	30,000
マッピー	35,000
パック&パル	32,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	25,000
ゼビウス3D/G	45,000
ニューラリーX	50,000
ワンダーモモ	50,000
ドラゴンスピリッツ	32,000
ボスコニアン	30,000
モトス	32,000
ギャラガ	30,000
F／A	25,000
マッハブレイカーズ	25,000
スタースイープ	10,000
エメラルディア	3,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	8,000
ティンクルピット	5,000

TAITO

サイキックフォース2012	50,000
Gダライアス	32,000
ダライアス外伝（ロム）	8,000
エレベータアクションリターンズ（ロム）	8,000
レイストーム	38,000
レイフォース	30,000
インベーダー（カラー）	50,000
ファイターズインパクトエース	30,000
スペースインベーダDX	15,000
バブルボブル	32,000
究極タイガー	18,000
サイレントドラゴン	10,000
ニンジャキッズ	10,000
まじかるでーと	8,000
バブルメモリーズ（ロム）	25,000
ゲキリンダン（ロム）	10,000
アルカノイドリターンズ（ロム）	10,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	10,000
プチカラット（ロム）	10,000
きらめきスターロード（ロム）	10,000
バブルシンフォニー（ロム）	8,000
タツジン	10,000
中華大仙	5,000
カゲキ	8,000
ヒショウザメ	10,000

SEGA

バーチャファイター3TB（PCB）	50,000
花組コラムスサクラ対戦（新品・ロム）	10,000
コットン2（ロム）	15,000
ウインターヒート（新品、ロム）	5,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	98,000
バーチャーファイターKIDS	50,000
ファイティングバイパース（ジャマハーネス付）	35,000
ゼロガンナー（PCB）	128,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	50,000
バーチャファイターリミックス	50,000
ファンタジーゾーン	28,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	35,000
アッポー	30,000
ぷよぷよ通	15,000
全日本プロレス（新品、ロム）	15,000
ダイナマイトデカ（ロム）	8,000
デカスリート（ロム）	5,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ロム）	8,000
エジホン探偵事務所（ロム）	5,000
マルちゃん de グーッ！（ロム）	5,000
プロ麻雀キワメ（ロム）	10,000
ぷよぷよSUN（ロム）	8,000
ガルディア	7,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	30,000
強行突破	30,000
ファンキーJET	15,000
マジカルドロップ	12,000
クルドバスター	10,000
キャンパスハンティング	10,000
バックファイヤー	38,000

BANPRESTO

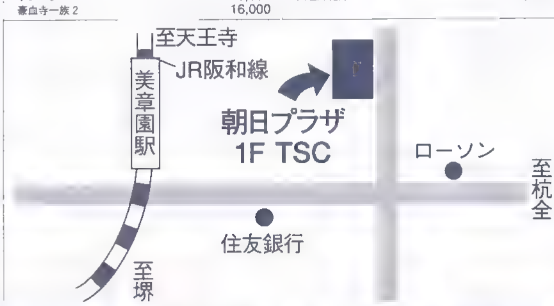
美少女戦士セーラームーン	38,000
クイズセーラームーン	32,000
ウルトラ警備隊	30,000
ガンダム	8,000
ウルトラマン	5,000

SNK

餓狼伝説WILD（ハイパーネオ）	値引き有り
月華の剣士2	60,000
フリップショット（新品）	78,000
ショックトルーパーズ2（新品）	68,000
キングオブファイター98'	60,000
ジョイフルロード	55,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-4	40,000
ビッグトーナメントゴルフ	25,000
ストリートスマート	10,000

その他

ドンパチ	40,000
豪血寺一族2	16,000
ブレイゾン	8,000
ストライカーズ1945Ⅱ	65,000
ストライカーズ1945	38,000
雷電ファイターズ	58,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VS ユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
バトルガレッガ	45,000
VS 雀士ブランニュースターズ	40,000
アームドポリスバトライダー	35,000
野球格闘リーグマン	32,000
キャノンダンサー	25,000
ログイアン	15,000
ゴモラ	10,000
ジョー&マックリターンズ	20,000
Vファイブ	12,000
達人王	15,000
スーパー上海	15,000
バルキューブ	10,000
大工の源さん	10,000
クラックス	8,000
ソルダム	7,000
西遊降魔録	7,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-6719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》

……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOSマスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3〜60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

天聖龍	6 000
EDF	5,000
エクセライザー	12,000
ロットランド	18,000

NEO-GEO業務用

餓狼伝説W LDAMBIT ON(新品)	228,000
餓狼伝説WILDAMBITION(ソフト)	128,000
ガントレットレジェンド	TEL
月華の剣士2	35,000
ティンクルスタースプライツ	25,000
ザ・キングオブファイターズ'98	25,000
サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝(新品)	TEL
武蔵岩流記	予約受付中
キャプテントマディ	予約受付中
フリップショット(新品)	78,000
将棋の達人	25,000
メタルスラッグ2	28,000
幕末浪漫 月華の剣士	6,000
ブレインンクスター	15,000
MV1	20,000
MV1-A	TEL
MV1-B	TEL
MV1-F	22,000
MV1-FZ	25,000
MV-4	20,000
わくわく7	8,000
パルスター	10,000
作戦名ラグナロク	12,000
忍者マスターズ	8,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	12,000
ネオミスタードゥ	10,000
天外魔境 真伝	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ダンクドリーム	8,000
ギャラクシーファイト	2,000
ラストリゾート	6,000
アンドロデュノス	3,000
ニンジャコマンドー	8,000
クロスソード	5,000
パズルボブル	4,000
8マン	1,000
ASO2	6,000
オーバートップ	10,000
雀神伝説	5,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1 000
ギャラクシーファイト	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	1,000
ザ・キングオブファイターズ'95	5,000
ザ・キングオブファイターズ'96	3,000
ザ・キングオブファイターズ'97	10,000
サムライスピリッツ	1,000
真サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	2,000
神凰拳	5,000
ステークスウィナー	1,000
ステークスウィナー2	5,000
クイズ大捜査線	2,000
ちびまる子ちゃんDXクイズ	5,000
ベースボールスターズプロフェッショナル	1,000
ベースボールスターズ2	1,000
2020スーパーベースボール	1,000
バーニングファイター	2,000
キングオブ・ザ・モンスターズ	1,000
キングオブ・ザ・モンスターズ2	1,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
マジカルドロップ2	5,000
マジカルドロップ3	15,000
マジシャンロード	5,000
リーグボウリング	5,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,000
リアルバウト餓狼伝説2	6,000
リアルバウト餓狼伝説2(海外)	5,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	1,500
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3 000
ビューポイント	10 000
ジョイジョイキッド	2,000
ファイヤースープレックス	1,000
得点王	1,000
得点王2	1,000
トップハンター	5,000
トッププレイヤーズゴルフ	5,000
フライングパワーディスク	5,000
ミューテイションネイション	2,000
ロボアーミー	1,000
痛快ガンガン行進曲	1,000
パニックボンバー	1,000
パズルdeポン！	5,000
麻雀狂列伝	3,000
ミラクルアドベンチャー	4,000

バンプレスト

銃弾嵐	35,000
アクウギャレット	20,000
機動戦士ガンダム	4,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	12,000
クイズ美少女戦士セーラームーン	25,000
美少女戦士セーラームーン	25,000
SDガンダムネオバトリング	6,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	5,000
ウルトラマン	2,000
超時空要塞マクロス	15,000
マクロスプラス	22,000
ゴジラ	5,000

ユニバーサル

Mr Do！	5,000
Mr.Do！VSユニコーン	15,000
Mr.Do！ワイルドライド	15,000

テクモ

デッドオアアライブ2(NAOMI)	予約受付中
ロジックプロアドベンチャー	TEL
フレームガンナー	TEL
上海真的武勇	45,000
デッドオアアライブ＋＋	55,000
アルゴスの戦士	25,000
レジオネア	18,000
ファイナルスターフォース	18,000
スターフォース	20,000
テクモVゴールサッカー	5,000
でろーんでろでろ	6,000
でろーんでろでろ(ソフト)	1,000
ジェミニウイング	10,000
S.T G	5,000
クイズ学園パラダイス	2,000
クイズDNAの反乱	1,000
リムロッキングバスケットボール	1,000
ワールドカップ'90	2,000
ガズラー	15,000
スーパーハイインパクト	3,000

SNK

原始島	8,000
航空騎兵物語	8,000
怒(P無)	10,000
バトルフィールド(P無)	3,000
名人戦	3,000
ハル21	15,000
帰ってきたチャンピオンベースボール	1,000
ワールドウォーズ(P無)	35,000
ファイティングサッカー	2,000
バトルフィールド(P無)	2,000
スカイソルジャー	10,000
ヴァンガード	20,000

ライジング

ブラッディロア2	55,000
バトライダー(VER､A)	15,000
バトライダー(VER､B)	20,000
疾風魔法大作戦	10,000
魔法大作戦	28,000

彩京

対戦ホットギミック快楽天	TEL
ガンバード2(新品)	特価
堕落天使	45,000
スペースボンバー バージョンB	20,000
ガンバード	15,000
戦国ブレード	10,000
戦国エース	10,000
パイロットキッズ(MODEL2)	予約受付中

セイブ開発

ライデンファイターズJET	55,000
ライデンファイターズ2	45,000
ライデンファイターズ(ソフト)	8,000
ライデンファイターズ2(ソフト)	10,000
戦球(ソフト)	1,000
バイパーフェイズ1NV(ソフト)	1,000
バイパーフェイズ1(ソフト)	1,000
ゼロチーム	25,000

カネコ

ギャルズパニックS2	新作
VS麻雀乙女繚乱(ソフト)	48,000
ジャンジャンパラダイス2	25,000
ジャンジャンパラダイス2(ソフト)	10,000
ギャルズパニックS	42,000
ギャルズパニック3	25,000
サイヴァーン	20,000
サイヴァーン(ソフト)	5,000
閃激ストライカー	20,000
閃激ストライカー(ソフト)	3,000
ジャンジャンパラダイス(ソフト)	1,000
大江戸ファイト(ブラッド)	18,000
富士山バスター	8,000
さるかにハムぞう(ソフト)	1,000
マジカルクリスタル	5,000
ビーラップボーイズ	15,000

ビスコ

スーパーリアル麻雀VS	予約受付中
五月陣戦3	予約受付中
スターソルジャーバニシングアース(ALECK64)	TEL
料理王	40,000
戦神	TEL
ステッガー1	10,000
モンスタースライダー(ソフト)	1,000
ガルメデス	8,000
キース＆ルーシー(ソフト)	1,000
ぶろっけん	3,000
五月陣戦	3,000
五月陣戦2	15,000

ビデオシステム

ハットリス	2 000
ウェルトリス	2,000
闘神ブレイザーズ	8,000
ラビオレプス	20,000

UPL

NOVA2001	35,000
忍者くん阿修羅の章(海外)	20,000
宇宙戦艦ゴモラ	8,000
鋼鉄要塞シュトラール	10,000
アクロバットミッション	8,000
オメガファイター	8,000
バンダイク	6,000

メトロ

バルキューブ	8,000

オルカ

スカイランサー	10,000

アトラス

豪血寺外伝最強伝説	20,000
豪血寺一族2	12,000
豪血寺一族	5,000
怒首領蜂	88,000
エスプレイド	50,000
首領蜂	35,000
オーマイガー	3,000
ななめでまじっく	3,000
ブレイゾン	3,000

日本システム

パズルDEボーリング	新作
弾銃フィーバロン	35,000
スカイスマッシャー	3,000

日本物産

クレイジークライマー2	30,000
テラフォース	8,000
テラクレスタ	8,000

テクノスジャパン

エキサイティングアワー	8,000
西遊降魔録	6 000
コンバットライブス	2,000
レッスルフェスト	2,000

その他

アシュラブレード	50,000
究極のオセロ	10,000
パチンコセクシーリアクション(P付)	45,000
銀玉勝負(P付)	35,000
銀玉勝負DX(P付)	40,000
ギャルズハスラー	10,000
アテナのはてな？	1,000
キャッスルオブドラゴン	15,000
三刻志	18,000
スカッシュ	5,000
いっき	15,000
エアーウルフ	5,000
ハイパーデュエル	10,000
ぽんぽこ	35,000
クラッシュローラー	20,000
バスター	25,000
ハチャメチャファイター	20,000
だるま道場	4,000
クイズぱにくるふぁんたじ〜	3,000
サボテンボンバーズ	10,000
クイズTV合衆国Q＆Q	1,000
ウイッツ	3,000
オセロ	10,000
ドンキーコング3	25,000
将棋	5,000
ブラックホール	30,000
セルフィーナ	10,000
ホールランド	35,000
逆転！パズル番長	3,000
ウォーオブエアロ	10,000
バーチャボウリング(P無)	1,000
ワールドクラスボーリング(P無)	1,000
燃えよゴンタ	7,000
がんばれゴンタ2	10,000
ブルーホーク	18,000
プリメーラ	10,000
ロジックプロ	8,000
ロジックプロ2	3,000
もうじゃ	3,000
ファイヤートラップ	8,000

麻雀

対戦ホットギミック快楽天	TEL
対戦ホットギミック	58,000
麻雀学園祭2(新品)	148,000
麻雀学園祭	15,000
麻雀ハイパーリアクション2	20,000
麻雀ハイパーリアクション	10,000
ジャンジャンパラダイス2	25,000
E雀ハイスクール	45,000
ときめき麻雀パラダイス	25,000
スーパーリアル麻雀PI	4,000
スーパーリアル麻雀PII	4,000
スーパーリアル麻雀PIV	10,000
スーパーリアル麻雀PV	5,000
スーパーリアル麻雀PIV	10,000
スーパーリアル麻雀PVII	30,000
スーパーリアル麻雀PVII(ソフト)	15,000
麻雀四姉妹若草物語	8,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀大予言	1,000
麻雀個人教授	2,000
麻雀コミック劇場	2,000
麻雀キャンパスハンティング	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀恋のマジックポーション	2,000
麻雀	2,000
龍雀	2,000
麻雀やるなら	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
麻雀ハイパーリアクション(ソフト)	5,000
スーパーリアル麻雀PIV(ソフト)	5,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀恋占い	2,000
TOKYOギャル図鑑	2,000
ギャルの開花	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
お雀子ハイスクール	2,000
お雀子館	2,000
お雀子館2	2,000
お雀子クラブ	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	5,000
グッとE雀	2,000
とってもE雀	2,000
セーラーウォーズ	8,000
トリプルウォーズ	4,000
麻雀恋愛倶楽部	5,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀パチンコ物語	2,000
熱血グランプリギャル	2,000
スーパー(禁)版	15,000
麻雀学園	4,000
実録(恥)麻雀	2,000
プロ麻雀 極	5,000
戦国麻雀	2,000
かぐや姫	20,000
スーパーCD麻雀コスプレ天国3	48,000
スーパーCDマージャンギャルズグラフィティ	45,000
麻雀大霊界	1,000
ねらえ！トップスター	1,000
麻雀ぱにっくスタジアム	3,000
あぶない放課後	1,000
麻雀バクハツ純情伝	1,000
麻雀用語の基礎体力	1,000
麻雀競馬王	1,000
麻雀CLUB'90	2,000
麻雀カメラ小僧	1,000
麻雀狂時代	1,000
麻雀禁じられた遊び	1,000
麻雀サーキットの女豹	1,000
麻雀ビタミンC	2,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀妖獣伝ミラージュ	2,000
リアル麻雀牌牌	1,000

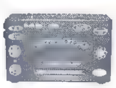
花札

花とおじさん	2,000
華の舞	2,000
華折鶴	4,000
スーパー華パラダイス	3,000
舞妓花	5,000

下取りコーナー

ダイナマイト刑事2	相談
ブラッディロア	相談
対戦ホットギミック	相談
対戦ホットギミック快楽天	相談
ストライカーズ1945	相談
ストライカーズ1945 I	相談
怒首領蜂	相談
ライデンファイターズJET	相談
タンクフォース	相談
エドワードランディー	相談
ザ・グレートラグタイムショー	相談
トリオ ザ パンチ	相談
ダンジョン＆ドラゴンズシャドーオーバーミスタラ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ドラグーンマイト	相談
ダッシュ野郎	5 000
チェルノブ	10 000
エスケープキッズ	10,000
ザ・グレートラグタイムショー	25 000
ナイトスラッシャーズ	20 000
イメージファイト	4,000
ファイナルファイト	10,000
レインボーアイランドEX	12,000
ロストワールド(P付)	相談
アラビアンファイト	5,000
ハチャメチャファイター	6,000
雷電DX	18,000
ジンジンジップ	4,000
スクランブルフォーメーション	15,000
ダブルドラゴン3	1,000
メルヘンメイズ	25,000
スプラッターハウス	25,000
クロスブレイズ	10,000

CPS IIボード高額買い取り中!!



シグマ電子 AV-5000 ¥26,000



KIC パナカスタムロング ¥34,000



ハッピー商会 VEGA Jr. ¥29,800



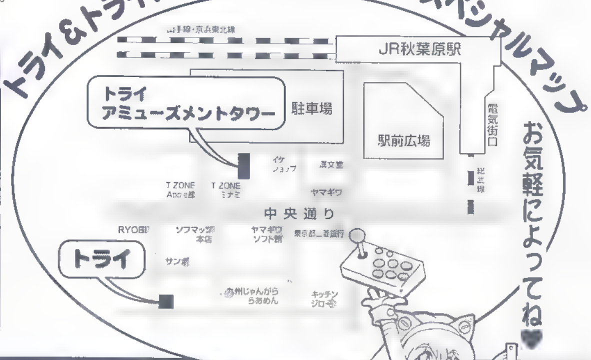
シグマ電子 Σ-8000 ¥15,800



KIC パナツインロング ¥38,000



ハッピー商会 VEGA Jr.DX (個別連射可能) ¥36,800





株式会社
トライ

住所 〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜8時 日曜・祭日は10時〜6時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

当社からコントロールボックスをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

新しくガントレットレジェンドが加わりました！

新製品 INFORMATION

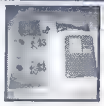
●パワーストーン（カプコン）
オリジナルバーナー付
通販特価¥245,000（送料・税込）
分割:¥23,100×12回 ¥12,500×24回

●ガントレットレジェンド 3P・4Pキット付
定価¥298,000
通販特価¥308,000（送料・税込）
分割:¥29,800×12回 ¥15,800×24回

●餓狼伝説ワイルドアンビジョン ハイパーネオ64
定価¥228,000
通販特価¥235,000（送料・税込）
分割:¥22,100×12回 ¥12,000×24回

●ゾンビリベンジ（セガ・ナオミボード）
価格未定・予約受付中

●バーチャストライカー2 ver99
定価¥400,000
通販特価¥422,000（送料・税込）
分割:¥39,800×12回 ¥21,600×24回

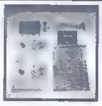
パワーストーン シグマセット

パワーストーン（PCB）
AV6000×1
Σ8000×2
ASコード/特製ハーネス
通販特価（送料・税込）¥309,000
初回 ¥29,688 ¥29,100×11回 / 初回 ¥17,906 ¥15,800×23回 / 初回 ¥14,644 ¥11,200×35回

パワーストーン ボードマスターセット

パワーストーン（PCB）
ボードマスター
特製ハーネス
通販特価（送料・税込）¥299,000
初回 ¥28,268 ¥28,200×11回 / 初回 ¥17,066 ¥15,300×23回 / 初回 ¥11,984 ¥10,900×35回

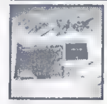
パワーストーン ベガJRセット

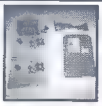
パワーストーン（PCB）
ベガJR
特製ハーネス
通販特価（送料・税込）¥283,000
初回 ¥27,756 ¥26,600×11回 / 初回 ¥15,722 ¥14,500×23回 / 初回 ¥11,928 ¥10,300×35回

ガントレットレジェンド シグマセット

ガントレットレジェンド（PCB）
AV6000×1/Σ8000×2
ASコード/ハーネス
3P・4P用キット
通販特価（送料・税込）¥372,000
初回 ¥36,104 ¥35,000×11回 / 初回 ¥19,748 ¥19,100×23回 / 初回 ¥17,052 ¥13,500×35回

ガントレットレジェンド ボードマスターセット

ガントレットレジェンド（PCB）
ボードマスター
特製ハーネス
3P・4P用キット
通販特価（送料・税込）¥362,000
初回 ¥34,684 ¥34,100×11回 / 初回 ¥18,908 ¥18,600×23回 / 初回 ¥14,392 ¥13,200×35回

ガントレットレジェンド ベガJRセット

ガントレットレジェンド（PCB）
ベガJR
特製ハーネス
3P・4P用キット
通販特価（送料・税込）¥346,000
初回 ¥33,072 ¥32,600×11回 / 初回 ¥19,864 ¥17,700×23回 / 初回 ¥14,336 ¥12,600×35回

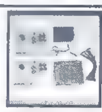
ジョジョの奇妙な冒険 シグマセット

ジョジョの奇妙な冒険（中古）
AV6000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価（送料・税込）¥194,000
初回 ¥18,308 ¥18,300×11回 / 初回 ¥11,696 ¥9,900×23回 / 初回 ¥10,304 ¥7,000×35回

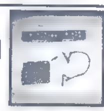
ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスターセット

ジョジョの奇妙な冒険（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）¥184,000
初回 ¥17,988 ¥17,300×11回 / 初回 ¥10,856 ¥9,400×23回 / 初回 ¥7,644 ¥6,700×35回

ジョジョの奇妙な冒険 ベガJRセット

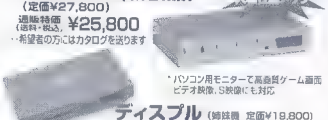
ジョジョの奇妙な冒険（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）¥168,000
初回 ¥16,376 ¥15,800×11回 / 初回 ¥9,512 ¥8,600×23回 / 初回 ¥7,588 ¥6,100×35回

バーチャストライカー2（ver98） シグマセット モニター付

バーチャストライカー2（ver98）
AV6000×1/Σ8000×2
JAMMAハーネス、ASコード
モデル3用ハーネス
中古モニター
通販特価（送料・税込）¥308,000
初回 ¥29,560 ¥28,700×11回 / 初回 ¥17,570 ¥15,600×23回 / 初回 ¥12,880 ¥11,100×35回

バーチャストライカー2（ver98） ボードマスターセット モニター付

バーチャストライカー2（ver98）
ボードマスター
JAMMAハーネス、モデル3用ハーネス
中古モニター
通販特価（送料・税込）¥295,000
初回 ¥28,140 ¥27,800×11回 / 初回 ¥16,730 ¥15,100×23回 / 初回 ¥13,720 ¥10,700×35回

バーチャストライカー2（ver98） ベガJRセット モニター付

バーチャストライカー2（ver98）
ベガJR
JAMMAハーネス、モデル3用ハーネス
中古モニター
通販特価（送料・税込）¥279,000
初回 ¥26,528 ¥26,300×11回 / 初回 ¥15,386 ¥14,300×23回 / 初回 ¥13,664 ¥10,100×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-2（新製品）
（定価¥27,800）
通販特価（送料・税込）¥25,800
・希望者の方にはカタログを送ります

＊パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応
ディスプル（姉妹機 定価¥19,800）
通販特価（送料・税込）¥18,000
＊RGB出力のみ対応

平面RGB TV ビデオ付 25型KV-25SVF1 / 平面RGB TV（ベガシリーズ） 21型KV-21SF1


25型: 通販特価¥124,000（送料・税込）（21Pアダプター付） 分割 ¥11,100×6回 ¥6,000×12回
21型: 通販特価¥76,000（送料・税込）（21Pアダプター付） 分割 ¥12,500×6回 ¥6,600×12回
●21P用アダプター ¥5,000 ●PS用マルチケーブル ¥3,000

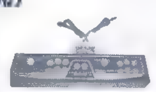
Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

自作キット（コントロールパネル）

ビデオコンバーター	¥10,000	ブラストシティ/アストロ底ケース ¥7,500	
12色リボンコード（1m）	¥200	〃 2L12Bパネル	¥13,500
24¢SW	¥150	レバーLS32	¥1,500
56PJコネクター	¥550	30¢ボタンSW	¥150
圧着端子	¥20〜	レギュレイター	¥5,500
光センサーレバー	¥3,000		
レバー（サンワ製）	¥1,700		
連射基板	¥5,500		
ジョイファミケース（8穴）	¥2,800		

29インチ新品モニター（ケース付）
○ブラストシティ用（ドリームキャスト/NAOMI基板にも対応）
通販特価¥178,000（送料・税込）
分割¥16,700×12回 ¥9,100×24回
○ブラストシティ用
通販特価¥84,000（送料・税込）
分割¥15,000×6回 ¥7,900×24回

ドリームキャストコンパネ（業務用純正パネル使用）
・2レバー12ボタン ¥29,800
・1レバー6ボタン ¥22,500
・1レバー4ボタン×2 ¥42,000
（バーチャ3専用）


今回のお買得基板

ファイティングレイヤー	75,000
バーチャストライカー2（ver98）	158,000
ソウルキャリバー（ver.C）	105,000
月華の剣士2	35,000
ストZERO3（ロム）	38,000
ジョジョの奇妙な冒険（PCB）	138,000
超鋼戦紀キカイオー	35,000
メタルスラッグ22	28,000
マーヴルvsストリートファイター（ロム）	15,000
カプコン	
CPⅡマザーボード	6,000
ヴァンパイア（ロム）	2,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	2,000
ヴァンパイアセイバー（ロム）	1,000
ヴァンパイアセイバー（PCB）	7,000
ポケットファイター（ロム）	12,000
マーブルvsカプコン（ロム）	38,000
ナムコ	
ファイティングレイヤー（ハーネス付）	78,000
コズモギャングザパズル	2,000
ナムコクラシックVol.1	15,000
ネビュラスレイ	8,000
鉄拳3（ハーネス付）	65,000
コナミ	
ウェディングラプソディ	8,000
沙羅曼蛇2	5,000
進め対戦ぱずるだま	3,000
スラムダンク	5,000
スラムダンク2	15,000
対戦とっかえ玉	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま	3,000
タイトー	
アルカノイドR（コンパネ付）	38,000
サイキックフォース	15,000
サイキックフォース2012	38,000
ダライアス外伝	25,000
パズルボブル3	35,000
ぽっぷんぽっぷ（ロム）	2,000
MJ12	8,000
SNK	
MV-1FZ（ネオジオマザー）	25,000
ASOⅡ	2,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	300
リアルバウト餓狼伝説スペシャル2	4,000
KOF96	1,000
KOF97	8,000
KOF98	38,000
月華の剣士	5,000
サムスピ天草降臨	1,000
ステークスウィナー	500
フライングパワーディスク	500
マジカルドロップ2	1,000
セガ	
コットン2（ロム）	3,000
アストラスーパースターズ（ロム）	5,000
バーチャファイター3tb	45,000
バーチャロンオラトリオタングラム	125,000
ブロクシード	2,000
その他	
グランドストライカー	3,000
ダークシールⅡ	8,000
タイトルファイト	5,000
ストライカーズ1945Ⅱ	45,000
闘姫伝承	12,000
バトルガレッガ	25,000
バトルフィールド	5,000
ファイティング武術	45,000
レイディアントシルバーガン（ロム）	5,000

御希望の方に中古基板の在庫表をファックス、封書で送付しています（無料）！

TAMAYA通信販売のご案内

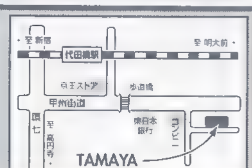
1. 日本全国どこへでも発送します。海外でもOK！
2. 支払いは現金書留、代金引換、振り込み等の方法があり、分割払い（支払い回数3〜60回、ボーナス併用、ボーナス一括などが選択できます。）が利用できます。
3. 分割払いでは印鑑、身分証明書、預金通帳（キャッシュカードでも可）を持参して店舗へ来ていただければその場で審査し、そのまま商品をもちかえることができます。カードはオリコカードが利用できます。
4. 基板だけではなく修理用部品から大型機まで通信販売しています。
5. 中古基板、筐体、大型ゲーム機等の買い取り、下取りをおこなっています。代金の支払いについては商品が到着した当日、又は翌日現金書留か振り込みで送金します。尚、店頭まで商品をを持参していただいた場合はその場で現金を支払います。
6. 故障基板の修理、大型機の出張組込み、出張修理当引き受けています。また、特殊なハーネス、コンパネなどの制作、改造を引き受けています。
7. ご希望の方にはFAX、封書で基板の在庫表、パンフレット、カタログ等お送りしています。（無料）
8. ゲームに関する質問、相談等を電話、FAXで受け付けています。是非ご利用ください。

TMGC TM ゲームクラブ （株）TAMAYA

TEL.03（3323）9911
FAX.03（3323）5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26
●営業時間:平日AM9:30〜PM8:00 ●定休日:日曜・祝日

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824（株）玉屋商品センター



基板 タイムマシン 基板

ホームページアドレス http://www.alpha-net.ne.jp/users2/time/

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

CP3マザーボード	??,000
クールボーダーズ	??,000
VRオラトリオタングラム	??,000
ストリートファイター3セカンド	??,000
ソウルキャリバー	??,000
ダイナマイト刑事2	??,000
対戦麻雀各種	??,000
FV2	??,000
モデル2／B各種	??,000
CP2ソフト各種	??,000
オールド基板歓迎	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。
最後にTELしてみるべし

各種新作基板予約受付有・仮予約可能

ストリートファイターⅢ・3rd	（予約受付）	サイキックフォース2012	（手頃価格）
パワーストーン	（予約受付）	ストⅢセカンド	（即売価格）
ジョジョの奇妙な冒険	（新作好調）	超鋼戦紀キカイオー	（良中古有）
ガントレットレジェント	（購入成難）	ソウルキャリバー	（良中古有）
ファイティングレイヤー	（良中古有）	デットオアアライブ＋＋	（即売価格）
月華の剣士2	（良中古有）	バーチャファイター3tb	（値引相談）
サムライ2・アスラ斬魔伝	（要問合セ）	VRオラトリオタングラム	（値引相談）
ホットギミック快楽天2	（要問合セ）	フェーチャリングミッキー	（良中古有）
ガンバード2	（要問合セ）	ライデンファイターズ2JET	（人気多シ）
パカパカパッション	（要問合セ）	MVSカセット各種	（最下価格）

NAMCO&KONAMI

エアガイツ	60,000
闘魂列伝3	67,000
ソウルキャリバー	98,000
ドラゴンスピリッツ	25,000
ディグダグ	7,000
システム2マザーボード	3,000
システム1マザーボード	20,000
ガイアポリス	20,000
サーカスチャーリー	15,000
バイオレントストーム	32,000
飛べポリスターズ	7,000
X-MEN	20,000
ライフフォース	28,000
ローラーゲームズ	5,000

CAPCOM

ウォーザード（ROM）	8,000
ストリートファイターⅢ（ROM）	8,000
ストリートファイターⅢ／2ND（PCB）	33,000
1942	8,000
1943	12,000
1943改	23,000
エグゼドエグゼス	25,000
ガンスモーク	20,000
クイズ&ドラゴン	3,000
サイドアームス	8,000
スーターグラディエーター2	85,000
超鋼戦紀キカイオー	45,000
ロックマン	10,000
ロックマン2（ROM）	20,000

OLD&IREM

ルパン3世	30,000
アルファックスZ	10,000
スペースインベーダーパート3（カラー）	18,000
エアーウルフ	8,000
ポパイ	18,000
ダイナミックスキー	6,000
ザクソン	9,000
最後の忍道	25,000
グッスンおよよ	3,000
アンダーカバーコップ	23,000
ビジランテ	7,000
クロスブレイズ	25,000
R-TYPE2	10,000
R-TYPEレオ	11,000

SEGA

VF3TB（電源・H付）	30,000
VF3（電源・H付）	20,000
バーチャロン・オラトリオタングラム（電源・H・純P付）	150,000
バーチャストライカー2（電源・ハーネス付）	370,000
アレックスキッド	18,000
ファンタジーゾーン	18,000
カルテット2	18,000
ロボレス2001	15,000
ファンタジーゾーン	18,000
チョップリフター	10,000
アストラスーパースターズ（ROM）	8,000
蒼穹紅蓮隊（ROM）	500

TAITO&その他

サイキックフォース2012	35,000
Gダライアス	9,000
GダライアスVer2	9,000
サイレントドラゴン	11,000
黄金の城	25,000
影の伝説	15,000
ライトブリンガー	18,000
デットオアアライブ＋＋	52.000
エイトフォース	10,000
がんばれギン君	6,000
スターフォース	18,000
エスプレイド	38,000
フィーバロン	32.000
バトライダー	9,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	￥45,000
25インチモニター（15／24Khz）対応	￥25,000
25インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	￥35,000
18インチモニター（15／24Khz）対応	￥15,000
18インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	￥20,000

筐体（きょうたい）

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

セガ・ブラストシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	￥220,000
セガ・アストロシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	￥220,000
カプコン・Qグランダム（中古）〈2レバー12ボタン〉	￥40,000
ジャレコ・ボニーマーク3（中古）〈2レバー12ボタン〉	￥20,000
ジャレコ・ボニーマーク4（中古）〈2レバー12ボタン〉	￥50,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800
ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。
※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

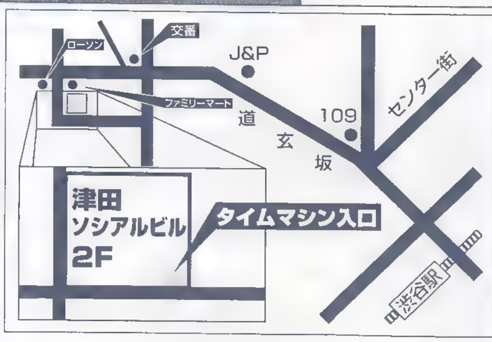
●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明
（PCB）とは…
1 マザーボードシステムの基板は、［マザー（本体）］＋［ソフト（ROM）］＝基板（PCB）とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。
2 特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を<基板（PCB）>と呼びます。
（ROM）とは…
マザーボードシステムの［ソフト（ROM）］の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した［マザー（本体）］が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ<ソフト（ロム）>に当たる部分なので、（ROM）と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所にありますが、宜しくお願いします。



（株）タイムマシン
〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂1-19-6　津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代）　FAX.03-3462-4495
営業時間　平日11:00～19:00　日曜11:00～18:30　年中無休

電脳系 よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1　PCB 炎の売り！

1K=1,000円

最新の在庫リストはインターネット又はFAXにてどうぞ。

※インスト・取説はコピーの場合があります。
気になる方はお問い合わせください。

SNK
MVI（ソフト２本付） 14K
MVIF（ソフト２本付） 14K
MVIFZ（ソフト２本付） 16K
MV-2（ソフト２本付） 19K
MV-4（ソフト４本付） 21K
ASO 13K
航空騎兵物語 6K
原始島 9K
ジョイフルロード（H付） 20K
ネクストスペース 6K
名人戦 3K
ヴァンガードII 22K
バトルマニア 3K
スカイソルジャー 4K

MVSロム
ソニックウインクス２ 2K
ソニックウイングス３ 6K
トップハンター 3K
ワールドヒーローズパーフェクト 2K
天外魔境真伝 3K
スラッシュラリー 4K
ニンジャマスターズ 4K
戦国伝承２ 2K
アンドロデュノス 5K
マジシャンロード 4K
フライングパワーディスク 3K
ビューポイント 7K
ミラクルアドベンチャー 2K
ブレイジングスター 12K
リーグボーリング 2K
パワースパイク２ 2K
作戦名ラグナロク 5K
マジカルドロップ２ 2K
ちびまる子ちゃん 3K
バカ殿様 2K
ブレイカーズ 6K
ミューティションネイション 2K
風雲黙示録 1.5K
ネオボンバーマン 14K
その他在庫あります。お問い合わせ下さい。

アイレム
R-TYPE 10K
R-TYPE II 9K
R-TYPE LEO 10K
ボンバーマン 4K
ボンバーマンワールド 16K
トンマ 12K
大工の源さん 4K
ジッピーレース 3K
迷宮島 3K
やんちゃ丸 7K
イメージファイト 9K
10ヤード ファイト 2K
ロードランナー４ 20K
海底大戦争 22K

カプコン
マッドギア 5K
1943 8K
ロストワールド（海外PCBのみ） 8K
ストリートファイターIII TEL
ストリートファイターIII（KIT） 4K
ストリートファイター・ザ・ムービー 27K
ウオーザード TEL
US ネイビー 9K
エグゼドエグゼス 25K
サイドアーム 10K
キカイオー（ポスター付） TEL
ソンソン 13K
アタックス 3K
ストIII 2nd 32K
F1ドリーム 3K
ワンダー３ 22K

CPS II
マザーボード 特価
ヴァンパイアセイヴァー（サブ） 15K
ヴァンパイアセイヴァーII（サブ） 3K
ヴァンパイアハンター（サブ） 1.5K
ストゼロ２（サブ） 2K
ストゼロ２α（サブ） 9K
サイバーボッツ（サブ） 4K
スーパーストII X（サブ） 3K
X-MEN（サブ） 3K
D&D（サブ） 14K
D&D II 32K
19××（サブ） 15K

コナミ
ローラーゲームス 4K
トライゴン 10K
ガイアポリス 17K
パロディウスだ! 3K
とべ!ポリスターズ 8K
セクセクス（海外verROM付） 28K
ヘクシオン 1.5K
TMNT 6K
ハイパーオリンピック 6K
ハイパーオリンピック84 7K
ハイパースポーツスペシャル 7K
サンダークロス 20K
出たなツインビー 3K
対戦とっかえだま 5K
ロードファイター 8K
イーアルカンフー 10K
新入社員とおるくん 9K
クォース 3K
メインスタジアム 1.5K
サプライズアタック 6K
バイオレントストーム 25K
少林寺への道 8K
サーカスチャーリー 10K
リングの王者 3K
M.I.A 23K
サラマンダ 14K
サラマンダ２ 5K
X-MEN（2P） 16K
X-MEN（6Pver.2画面） 22K
GIジョー 28K
アステリクス 20K
コナミのピンポン 4K
ときめき対戦ぱずる玉 3K
大好キッス 5K
ツインビーヤッホー 5K
パワフルプロ野球96 2K
ウェディングラプソディ 3K
ロックンロープ（純正） 15K
グラディウスII 17K
ポリネットウォリアーズ 17K
ハードパンチャー 7K
コナミスーパーバスケット 2K
魔獣の王国（海外ROM付） 55K
恋のホットロック 42K
ゴルフィンググレイツII（レバーボタン付） 7K
ファイナライザー 12K
グリーンベレー 10K
ブーヤン（純正） 12K

ジャレコ
エクセリオン 4K
ファンタズム 7K
グラディア 9K
天聖龍 8K
EDF 6K
わいわいジョッキーゲートイン 6K
ゲーム天国 8K
エクセライザー 7K
スーチーパイ２ 10K

セガ
テトリス 2K
ぷよぷよ通 2K
アッポー 14K
カルテット 15K
カルテット２ 19K
DDクルー 3K
パーフェクトビリヤード 3K
フラワー 9K
ロボレス2001 13K
パッシングショット 13K
フューチャースパイ 15K
オーライル 7K
パンクパニック 6K
ワンダーボーイ 6K
スクランブルスピリッツ 10K
ホッパーロボ 22K
忍者プリンセス 25K
青春スキャンダル 22K
獣王記 5K
ベイルート 10K
ゴールデンアックス 6K
モンスターランド 12K
タイムスキャナー 14K

ST-Vカセット
ダイナマイト刑事 2K
デカスリート 1K
ウィンターヒート 1K
花組対戦コラムス 2K
全日本プロレス 1K
グルーヴ オン ファイト 3K
ガーディアンフォース 9K
シーバスフィッシング 9K
コラムス97 1.5K
蒼穹紅蓮隊 1K
コットン２ 2K

モデル２、モデル３
デッド オア アライブ（A） 13K
デッド オア アライブ（B） 38K
ラストブロンクス 48K
ソニック ファイターズ 38K
ヴァーチャ ファイター2.1 12K
ダイナマイトベースボール97（P付） 25K

タイトー
Gダライアス（ver.1） 12K
Gダライアス（ver.2） 13K
ヘビーユニット 3K
バラメデス 1.5K
ガンフロンティア 23K
ガンフロンティア（海外） 20K
ヴォルフィールド 4K
グレートソードマン 13K
クイズエクスト 1.5K
クイズ地球防衛軍 1.5K
ニンジャキッズ 6K
ダイナマイトリーグ 1K
ピット&ラン 4K
エレベーターアクション 8K
サイレントドラゴン 10K
フロントライン（P無） 7K
リターンオブインベーダー 8K
リングファイター 5K
クイズ捕物帳 1.5K
サイキックフォース2012 TEL
レイフォース 14K
あしたのジョー 6K
ハットリックヒーロー 3K
ニンジャウォリアーズ 35K
チャンピオンレスラー 2K
ハレーズコメット 12K
くれよんしんちゃん２ 1K
功里金団 7K
カダッシュ 9K
レイストーム 14K
バブルボブル 12K

F-IIIサブ
マザーボード（カセット５本付） 25K
ポップンポップ 6K
プチカラット 3K
ランドメーカー 8K
パズルボブル４ 12K

データイースト
ダーウィン4078 10K
ファイティングファンタジー 9K
キャプテンアメリカ 10K
ヘビースマッシュ 10K
スチャラカ空中戦（海外） 13K
イエローキャブ 12K
ミステリアストーンズ 12K
バルダーダッシュ 7K
ジェネシス 10K
リバレーション 9K
SRD 10K
ワールドカップバレーボール95 4K
シークレットエージェント 18K
空手道 4K
ミッドナイトレジスタンス（自作P付） 20K
Bウイング 30K
ダークシールII 9K
バーディトライ 3K

ナムコ
ゼビウス 3K
ゼビウス 3D/G 8K
マイエンジェル 1K
マイエンジェル２ 2K
ギャラガ 3K
クラックス 1.5K
ニューマンアスレチック 6K
F/A 12K
ディグダグ 5K
モトス 18K
システムII生ボード 3K
球界道中記 4K
スーパーパックマン 13K
マッピー 8K
スタースイープ 4K
バーニングフォース 18K
オーダイン 17K
ドラゴンセイバー 13K
ナムコクラシック Vol 2 25K
ギャプラス 7K
マーベルランド 18K
パックランド 18K
マッハブレイカーズ 20K
ダンシングアイ 20K
ナックルヘッズ 10K

ビデオシステム
スーパーバレーボール 1K
ソニックウィングス 7K
パイプドリーム 5K
ターボフォース 13K
スーパーフォーミュラ 1K
ハットリス 2K
スペースボンバー（verB） 23K

ライジング
バトライダー（貴VerROM付） 10K
疾風魔法大作戦 10K
魔法大作戦 19K
バトルガレッガ 14K

テクノスジャパン
西遊降魔録 4K
WWFレッスルフェスト 1.5K
エキサイティングアワー 3K
出世大相撲 8K
コンバットライブス 1.5K
ダブルドラゴン 5K
ダブルドラゴン３ 4K
熱血高校ドッヂボール部 2K
熱血硬派くにおくん 9K
ブロックアウト 2K

テクモ
脳力向上委員会 1K
でろーんでろでろ 3K
エイトフォース 12K
ピンボールアクション 4K
ジェミニウィング 8K
タンクバスターズ 6K
がんばれギンくん 7K

東亜プラン
テキパキ 5K
達人 6K
飛翔鮫 6K
大旋風 4K
ヴィマナ 8K
Vファイブ 8K
ドギューン 8K
究極タイガー 7K
バツグン（SPROM付） 18K

カネコ
富士山バスター 7K
サイバーン 15K
雀々パラダイス 12K
エアバスター 7K
大江戸ファイト 14K

その他
もうじゃ 1.5K
バルキューブ 2K
ロジックプロ 4K
ロジックプロII 2K
ウルトラマン 1K
連珠賢族 3K
テラフォース 7K
サンダー&ライトニング 2K
ライデンファイターズ２ 48K
ライデンファイターズ 35K
上海 6K
ウルトラ警備隊 25K
ハチャメチャファイター 10K
サンダードラゴン 7K
ガンバード 9K
アクロバットミッション 4K
ギガンテス 14K
ドリフトアウト 4K
霊界導士 9K
イスパイアル 6K
マーカム 9K
バトルクロード 8K
ブレイゾン 2K
ドンキーコング３（純正） 14K
ポパイ（純正） 15K
JuJu伝説 8K
ステッガー１ 10K
ぷろっけん 3K
そこぬけ対戦ゲーム 4K
五月陣戦 3K
バーチャボーリング 3K
ジャンプバグ 22K
スカッシュ 3K
ノバ2001 18K
アルティメットモータルコンバット３ 55K
テラフォース 7K
エスプレイド TEL
弾銃フィーバロン TEL
いっき 16K
娘牌 8K
ストライカーズ1945 18K
ストライカーズ1945 II TEL
エキサイティングサッカー 5K
究極のオセロ 3K
ムスタング 7K
ワールドラリー 12K
スーパーイーグルショット 2K
隠忍 14K
カイロスの館 12K
ボンボロ 15K
戦国エース 12K
テラクレスタ（FM） 5K
ギャリバン 12K
シュトラール 7K
機動戦士ガンダム 3K
クイズセーラームーン 20K
ラピッドヒーロー 15K
早押しクイズハイホー 2K
マクロス 9K
カンガルー（純正） 22K

麻雀・花札
リアル麻雀P1 1K
リアル麻雀P5 2K
リアル麻雀P6 5K
リアル麻雀P7 TEL
流派 0.8K
スーパー華パラダイス 2K
恋なしましょ 8K
ファイナルロマンス 2K
ファイナルロマンス４（C付） TEL
麻雀同級生 3K
ポン珍カン 1K
華弥生 2K
若草物語 9K
雀々しましょ 14K
着せかえ麻雀 8K
ハイパーリアクション２ TEL
麻雀学園 1K
トリプルウォーズ 3K
レモンエンジェル 4K
麻雀刺客 8K
雀狂 2K
制覇 0.8K
家元 0.8K
祇園花 0.8K

その他、在庫ございます。
お問い合わせください。

PCB基板の買い取り　価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。EメールでもOK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

PCBレスキュー部門修理受付中　修理費3,500円（税別）より TEL.03-5248-3142（修理専用）

よろずアイテム その2　コントロールBOX、モニターパーツ各種販売中！

オペレーターの方へおすすめ!



付属品内容
○PCBセレクター基板
○（A）PCB用JAMMハーネス
○（B）PCB用JAMMハーネス
○取扱説明書

フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター

とても使いやすい親切設計!

1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
○ハーネスでつなぐだけ!!ハンダ付け一切不要。
○セレクター基板上に各PCB用のテストSW、サービスSW付き。付け足し配線不要!!しかも独立しているので各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

¥19,800（税別）

コントロールBOX各種取扱中!! 価格はTELにて!
◎格闘ゲームから麻雀まで…パナツイン
◎麻雀はやらないヨ！という方は…………パナカスタム
◎１人用でOK、省スペース型 シグマAV6000＆8000ターボ
◎格闘ゲームメインの方へ… ベガJr
◎業界一のコストパフォーマンス…………コンボAV
※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK!　プレステ・サターンにも接続可能



もちろん縦置きもできます!
※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

20インチ¥58,000（税別）
新製品　29インチ価格はTELにて

よろずアイテム その3

サターン
プレステ
ゲームボーイ
N64

プロアクションリプレイ 好評販売中

○プロアクションリプレイを使うことで、パラメーターの最大、無敵新必殺技等、様々な設定をコントロールする事ができます。

ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載です!!

プレステ用、サターン用、N64用、ゲームボーイ用、各種あります。秘技用CD、別冊コード集も取り扱っております。

全て大特価にて販売中!!価格はTELにて。

君はノマドを知っているか?!



アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

新品 **¥22,000**（税別）
ACアダプタ別売¥1,580（税別）

ジェネシスソフト続々入荷!!　価格は全て税別です

★ヴァーチャファイター2（稀少品）	¥8,980
★スラムマスターズ（マッスルボマーの移植 日本未発売）	¥4,980
★タイムキラーズ（過激な格闘ゲーム、手足が…）	¥4,980
★グラインドストーマー（VVの海外版、良作）	¥3,980
★ミスパックマン（アメリカで大ヒット）	¥4,980
★コミックスゾーン（値下げしました）	¥4,880
★バニッシャー（アーケードの移植、日本未発売）	¥5,980
★パックマンII（海外オリジナル、日本未発売）	¥5,980
★ペーパーボーイII（日本未発売）	¥4,980
★シャクーフー（中古ですか再入荷!!）	¥3,980
★ダブルドラゴン3 中古（アーケードの移植 日本未発売）	¥1,980
★ダブルドラゴン5 中古（オリジナル対戦格闘）	¥1,980
★メガドライブ用アダプタ	¥2,280

他にも中古ソフトが入荷予定。くわしくはTELにて。

総合 GAMESHOP三国志

営業時間 AM11:00〜PM9:00
当店は通販専門店です。

〒174-0053 東京都板橋区清水町79-2 パールハイツ201号 ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本
新作 MORTAL KOMBAT4 最新作!
国内でもコアな人気を得るモータルコンバット
フェイタリティ特価
¥10,800（税別）
※N64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です
海外ソフト用アダプタ¥2,800（税別）

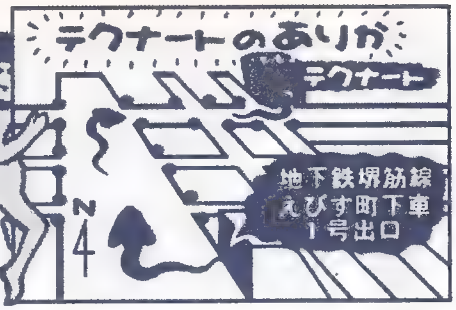
コレクターズアイテム!!
セガサターン用ソフト（日本版です）
アイアンフック
（サミー1996年）
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。
少数入荷! 特価 ¥1,980（税別）
※詳細はホームページにてご覧になれます。

テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 定休日：毎週日曜日（祝・祭日は不定休）
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

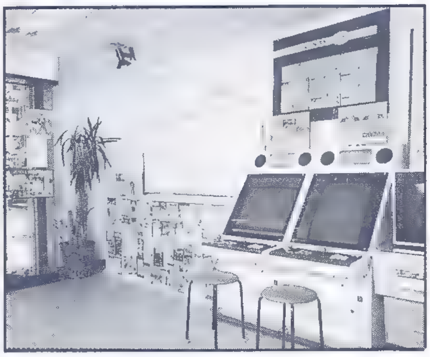
大阪名物



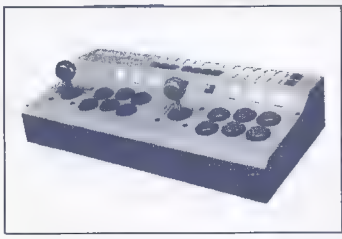
http://www.technart.co.jp 商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。

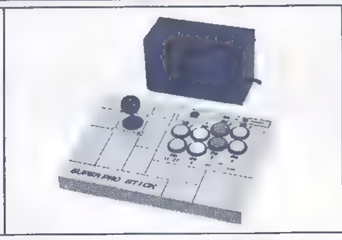


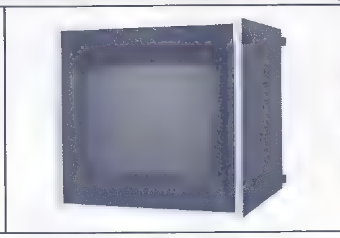


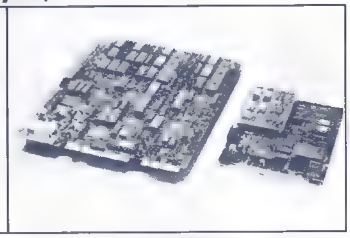


ゲームに金縛り!!









パナツイン／パナカスタム

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
パナツイン¥38,000／パナカスタム¥34,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

20インチ高画質モニター

アナログRGB21ピン／15ピン入力対応。業務用ディスプレイで安定した画像を楽しめます。15khz／24khzの切り替えもできます。画像調整は前面から可能です。音声出力端子付き。縦画面／横画面兼用。使用部品はすべて新品です。
1年間保証付き。
寸法W520　H500　D460　¥85,000

ゲーム基板

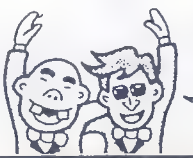
新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

各種クレジットカードもご使用いただけます。

テクナート
〒556-0006 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-6643-7641

営業時間
AM11:00〜PM7:00

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、ハガキでテクナートGM係までお申し込み下さい！



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

●6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●

平成11年1月17日集計締め切り分

ハイスコア クローズアップ！

君こそゲーメスト

年末から年頭にかけての新作ラッシュにより、スコア申請が活気づいた今回のクローズアップ！「ガンバード2」のキャラ別集計や「達人王」のスコアにも注目!!

1回目集計

ジョジョの奇妙な冒険

（カプコン／1998年）

承太郎

4,317,800

（小須田部長マニア）HARD−UKY

ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

スタンドコンボでオラオラだ

この冬期待の新作、ジョジョの奇妙な冒険は、CPUキャラがとても弱く、パーフェクトボーナスを取っていくことが非常に簡単になっている。

他に特別な得点システムもないので、ひたすら技を多く入れていって稼ぐ。承太郎が稼ぎ頭になった理由は、スタンド装着時のヒット数の多いコンボにあるようだ。またこのスコアはD×6（ドローまたはダブルK.Oが6回）で、ラウンドを多く闘った分点数も高くなっている。

次回からはキャラ別集計を予定。他のキャラのスコアも非常に楽しみだ。

1回目集計

RAYCRISIS™

（タイトー／1998年）

WR−02R

16,398,890

B級シューター山本

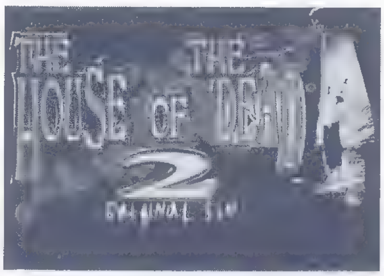
AMランドケンタゴン（東京）

浸食率命 ロックとボムにすべてをかけろ！

いよいよ姿を現したレイシリーズ最新作「レイクライシス」。ロックオンシステムやボムでの稼ぎは健在だが、大きなウエイトを占めるのが浸食率というシステムだ。

面クリア時に浸食率を0%に下げていると、100万点のボーナスが入るほか、難易度にも多大な影響を及ぼす。画面上に出現する敵の数が増えればロックで倒す敵の点数も上がり、もちろんボム使用時の点数も大きくはね上がる。今回の稼ぎ頭は16ロック機体のWR-02Rだが、他2機体も次回から集計の予定だ。どんな結果が待っているのだろうか。

2回目集計



（セガ／1998年）

133,172

元住T.O

（14万は何？）

個人申請アメリカングラフティー（神奈川）

ゾンビの頭を狙い撃ち 1面ボスの看板に秘密が？

基本となる稼ぎは敵の頭を狙って倒していくことや、人質を救出していくことだが今回1面ボスでの謎の稼ぎが発覚した模様。

この稼ぎは1面ボスの背景にある看板（左側）に撃ち込むと点数が跳ね上がるというもので、このスコア達成時の1面クリア時の点数は43322点だったそう。通常コンティニュー時しか加算されない1の桁が2になっているのも、これによる。

またこの稼ぎ（？）を行うと1面の%が0%になるそうだ。

この現象を認めて集計していくが、果たしてこれは意図されたものなのだろうか？

2回目集計

GUNBIRD 2
ガンバード2 TM

（彩京／1998年）

アルカード
2,296,600
2周目7面
ZBLーらじあめ
TILT神保町（東京）

マリオン
2,184,500
2周目7面
AAA(えーえーえー)
個人申請ゲームインサム蕨店（埼玉）

バルピロ
2,006,900
2周目7面
IML－MOL㋟㋚
個人申請モンキーパンチ（愛知）

キャラ別集計開始 果たして全キャラクリアは可能か？

前回集計時でクリアが達成されていたタビアは2－4ボスで1ミスし、残機2、残ボム4発でのスコアがたたき出されています。ボム1発10万点はきついか？

今回隠しキャラのアインも今回2周ALL達成。接近攻撃やショットの威力は異様に高いアインですが、ゲージの溜まる速度が遅く、ボムの使い勝手の悪さなどが目立つキャラです。いち早いクリアはお見事！

また注目したいのがバルピロの2周目7面が、1周目で2ミスしたあとの残機でたどり着いたものだということです。2周ALLも秒読み段階といったところでしょうか。

他の2周目7面までたどり着いているアルカード、マリオンも次回には2周ALLが達成されていそうですが、キャラ性能が他のキャラに比べ劣っているヘイコブは辛いところだと思われます。

気になる点数のほうですが、一部のキャラでは理論上2周ALLに必要なボムの数は0発だという話もあり、400万点突破も時間の問題だそう。各ステージのパターンが進化し、とんでもない点数がたたき出される日も近いか。

タビア
3,278,400
2周ALL
REF
個人申請ゲームインサム蕨店（埼玉）

ヘイコブ
1,609,200
2周目6面
けーあい
プレイランドエフワン（宮城）

アイン
2,641,800
2周ALL
RDZ－K.M
パリオ（広島）

OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP！

達人王

（東亜プラン／1992年）

10,000,000＋α
MID涼に感謝SPK㋔
1000万3回目
ゲームセンターUFO伊勢原店（神奈川）

7年越しの快挙、1000万点達成！

5周目、6周目まで到達したプレイヤーは数人存在し、理論上は1000万点達成可能とされながらも、今の今まで達成されなかった1000万点がついに達成された。この1000万点は8周目2面で達成とのことだが、この点効率は異様なまでに高い。

1000万点達成の最大の障害となるのが、2周目以降の5面ボスと6面ボスで、この2体はパターンが完成していても、微妙な弾避けなどが絡み、残機を減らさずに越えることが非常に難しい。長時間集中力を持続し、この快挙を成し遂げたプレイヤーに惜しみない拍手を送りたい。

君こそゲーメスト！

2回目集計	パズループ	ステージモード	80,102,090	説教ZAC－Ristar	モンキーハウス本館(福岡)
		とことんモード	1,222,510		
	パカパカパッション		1,267,050(スペシャル)	LAC－HERO	[illegible](長野)
4回目集計	ビートマニア3rdMIX	エキスパートスペシャル	グレート数 1206	ZZZあいくち	ゲームセンター[illegible](岡山)
		エキスパートボーカル	グレート数 1010		
	弾銃フィーバロン	ノーマルモード	12,795,257	時には妥協も必要ね 木之本まいん	プレイランドエノワン(宮城)
		タイムアタックモード	2,467,289	TAKEYUKI	トライアミューズメントタワー(東京)
	超鋼戦紀キカイオー	ヒーローチャレンジモード	5,823,700	XYZ	サブカルチュア(福岡)
	カオスヒート	ヴォルト	9,999,999	達成者2名	GAME'S WiLL(京都)
		リックライダー	5,757,230	wzh。	
	ビーストバスターズ2ndナイトメア		1,672,250	30JUまんおち	[illegible](大阪)
	デッドオアアライブ++	ノーマルモード	1'37"65	苦痛です 熊本おたく襲撃隊	ゲームプラザ(熊本)
	ブラッディロア2		1'43"40	EXR	ゲームプラザ(熊本)
	ハイパービシバシチャンプ	タイムアタック	30"95	ばあにん☆	タウンスポットプレイランド(大阪)
5回目集計	ライデンファイターズJET		175,257,584(ジャッジスレイブ使用)	AXIOM－H.Y㊎	個人申請アババ天神橋店(大阪)
	テトリス・ザ・グランドマスター		9'49"30	大天才♡大八木師匠に捧ぐNOV	遊ingポイントセオフ(滋賀)
	上海 真的武勇	対戦上海	138,700	ZONA－PIT	個人申請ゲームハウスピットイン(愛知)
		古典上海	113,300(ステージ17)	M.M	
	ストリートファイターZERO3	R・ミカ	7,642,800	TNK－仁	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
		ローズ	7,137,300	Aya－C.チャイナぼう	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		ソドム	6,686,200	TNK－Nael－MOL－キラートマト	JOGO江古田店(東京)
		元	5,585,200	ひげの王者けいた	チャレンジバンバン(愛媛)
		リュウ	6,799,400	SOP－たりたり㊫	個人申請ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
		ケン	7,374,600	よどさん。	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
		ユーリ	6,549,400	TNK－雅美	
		ユーニ	6,271,000	TNK－雅美	JOGO江古田店(東京)
		バイソン	5,950,900	ALT－木之本まいん	
	ソウルキャリバー	アイヴィー	1'24"77	ダメ！	モンキーハウス本館(福岡)
		シャンファ	1'25"14	手抜き	
		ロック	1'04"94	☆CAT'S－㊨	アイリン夢空間(岐阜)
		ヴォルド	1'14"85		
		ナイトメア	1'13"05	猫汁100%	
		ジークフリード	1'12"50		

1回目集計	てんこもりシューティング	初級	970,320	準走り屋志願光	タウンスポットプレイランド(大阪)
		中級	2,015,000	JYK－D.K	個人申請Mrゲーム(新潟)
		上級	2,893,250	CYCLONE－HURRICANE	タウンスポットプレイランド(大阪)
	デイトナUSA2パワーエディション	初級	2'12"644	一般人I.F	[illegible](東京)
		中級	2'46"912	ぎるはま㊥隊長㊙㊞	
		上級	3'39"930	うらぱー(URR)	
		MIX	2'51"456	ぎるはま㊥隊長㊙㊞	
	バーチャストライカー2 Ver.99		＋18(サウジアラビア使用)	TAG	[illegible](北海道)
	NBAプレイバイプレイ		169(レイカーズ使用)	IDA3－AHR(ピック&ロール後藤)	個人申請ゲームスポット21(東京)
	スリルドライブ		3'34"65(USA)	JKR T.Tあったら怒るよ	熊谷ガリバー(埼玉)
	スターソルジャーバニシングアース		505,759,294	DKM	[illegible](北海道)
	アタックプラレール		22,216(プロコース)	CSA－Ani㊄㊌	[illegible](東京)
2回目集計	ダンスダンスレボリューションインターネットver.	アナザー	404,469,400	金澤塾ホームページ開設。byまさし君	[illegible](東京)
		マニアック	313,001,900	塾長	アミューズメントフォーラムモア(東京)
		ハード	297,384,600		
	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	ノーマルモード	2,285,200(斬鉄使用)	DDR－AES－茶柱(シメ切りこねぇー)	ゲームコーナー[illegible](千葉)
		サバイバルモード	59人斬り(高嶺響使用)	種村有美様最高！みのぞー	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
	ショックトルーパーズ2ndスカッド	レオン	20,442,050	JKP－ACE	ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)
		エンジェル	20,201,810		
		ルル	23,671,540	K.K氏に感謝!! YUJさん㊎！今井	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
		トーイ	22,570,600	後半の感動的な落ち様といったら…。さきお	えの木朝倉店(高知)
	ファイティングレイヤー	鉄雄	1,530,200	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
		ジョー	1,473,000	T.Clue－KOS 手ヌキもいいとこ	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		ホン	2,668,800	TTM	モンキーハウス本館(福岡)
		ラン	1,584,600	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
		ジャニス	2,097,000	HIE	モンキーハウス本館(福岡)
		エクソダス	1,231,400	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
		シャン	1,674,200	HIE	モンキーハウス本館(福岡)
		ジグジット	1,614,400	T.Clue－KOS 手コキはいいこと	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
		雪舟	2,424,800	HIE	モンキーハウス本館(福岡)
		カプレッチョ	1,319,100	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)
		ブレア	2,595,900	HIE	モンキーハウス本館(福岡)
		アレン	1,331,300	KHJ	コスミックプラザABC(大阪)

ハイスコア講評

今回はてんこもりシューティングからです。難易度も違えば点数も違う部門別で集計しています。すべて違うステージを選択してクリアし、デイファレントボーナス40万点を獲得することとノーミスクリアは、もうどのコースでも必須になっているようです。あとはいいステージが出現したときにどこまで稼げるかでしょう。今回上級コースのトップは、2位との差が数千点差のきわどい争いでした。

次はデイトナUSA2パワーエディションです。旧バージョンとの違いは、タイムの計測が千分の1秒単位までになったこと、そして全コースを1周ずつ走るMIXコースが追加されたことなどです。しかし他にもコースの芝の部分に入ると減速するようになっていたりするため、走行ラインにも工夫が必要とのこと。

バーチャストライカー2Ver.99とNBAプレイバイプレイは、どちらも効率のいい得点パターンを作るのが重要だと思われます。

スターソルジャーバニシングアースはコンボつなぎが命ですが、バリアで敵弾をはじき返す稼ぎも密かに熱い！

町中でもいまだに大人気のダンスダンスレボリューションインターネットランキングVer.はスコアのほうも相当盛り上がっているようですが、トップは3部門とも同一人物の手に。気の早い話かも知れませんが2ndMIXではどうなるのでしょうか。

月華の剣士2のノーマルモードは、前半面は弾きで稼ぎ、後半面は敵を瞬殺し、タイム

君こそゲーメスト！

ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	ヒューゴー	7,929,200	タコ太	GAME'S WiLL(京都)
	ダッドリー	6,549,100	ザ☆ザ☆ジ☆お☆ザ☆と☆ザ☆こ☆ザ☆汁	えの朝倉店(高知)
メタルスラッグ		3,115,090	AXG－JNS	PC立川店(東京)
ストライカーズ1945Ⅱ	フライングパンケーキ	3,296,400	ZFC－CHO－FCM	トライアミューズメントタワー(東京)
サイドバイサイド2	超上級	2'55"56	任務完了でしD.Hill(D.H)	個人申請ゲームインみとや三河島店(東京)
ストリートファイターⅢ	オロ	6,798,800	CYR－WAR	JOGO江古田店(東京)
	ダッドリー	5,041,800	ぼーず	
	ネクロ	5,462,700		
ソルディバイド	カシュオン	5,546,600	大猿王	プレイシティキャロット[illegible](長野)
	ヴォーグ	5,388,300		
スカッドレース ニューバージョン	中級	2'24"95	D.Hill(D.H)㋗㊭	[illegible](長野)
バトルガレッガ	チッタ	15,259,290	松嶋菜々子万歳茶[3]ーよかビッチ㊈	レタス702(北海道)
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡		10,265,000	G.M.C.説教 げぇむのごんちゃん㊗	モンキーハウス本館(福岡)
ストライカーズ1945	震電	2,311,100	KTL－EL2	[illegible](大阪)
スターグラディエイター	ガモフ	1'43"06	説教MLK	モンキーハウス本館(福岡)
ロックマン2		1,500,400(ストーリー3,フォルテ)	咆哮野郎－まJU	個人申請アババ天神橋店(大阪)
ぷよぷよ通		1,207,098	SPD－RECCA－水無月愛理㋝	個人申請ゲーム[illegible](茨城)
極上パロディウス	タコスケ	4,757,800	SPK㋔	ゲームセンターUFO伊勢原店(神奈川)
餓狼伝説スペシャル	ビッグ・ベアー	2,723,100	SSC－VAP	プレイスポットすーるぼん(東京)
	キム・カッファン	2,660,000		
	タン・フー・ルー	2,607,800		
	アクセル・ホーク	2,690,500		
	ビリー・カーン	2,652,000		
	チン・シンザン	2,616,100	JAG－WOP	
	テリー・ボガード	2,693,500	CYCLONE－NEC	
	ローレンス・ブラッド	2,549,600		
	不知火 舞	2,672,800		
	ギース・ハワード	2,737,200	HYAKU－KTL－UGF	
	山田 十平衛	2,706,800	HYAKU－KTL－UGF(チカン)	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ヴォルフガング・クラウザー	2,793,900	HYAKU－KTL－UGF	
シュマイザーロボ		3,660,800	スマキ氏に感謝！説教Scmh－PAN大工	モンキーハウス本館(福岡)
ファイナルファイト	ガイ 連なし	4,702,880	MTF－高下畑セイイチ	個人申請アミューズメントスペースTAMA(東京)
R・TYPE		2,416,300	近々完成予定なのです4649フクダ連合EZN	PC立川店(東京)
タフ・ターフ	1P	10,096,800	JAG－IGA㊄	プレイスポットすーるぼん(東京)

ソウルキャリバー	リザードマン	1'09"39	☆CAT'S－とき坊㊫	アイリン夢空間(岐阜)
	ソフィーティア	1'11"55		
	ヨシミツ	1'11"72		
	エッジマスター	1'18"80		
スペースボンバー バージョンB		11,439,600	㊵おさる	[illegible](長野)
サイキックフォース2012	エミリオ	1'48"72	G.M.C.説教 げぇむのごんちゃん㊗	モンキーハウス本館(福岡)
スペースボンバー		7,899,800	ごんべえⓂ	[illegible](千葉)
デイトナUSA2	初級	2'12"44	ZBL－LED.rf	[illegible](東京)
	中級	2'47"57	ぎるはま㊝隊長㊟㊭	[illegible](神奈川)
	上級	3'39"14		個人申請アミューズメントセンター[illegible](東京)
オフビートレーサー	チャンピオンシップ	2'39"30	我ガ心ノ師匠 奥井亜紀 TAM－毒猿	個人申請ビ[illegible]バーランド(東京)
ストリートファイターEX2	ハヤテ	3,231,800	えど	JOGO江古田店(東京)
	シャロン	3,060,800	TNK－Nael－MOL－キラートマト	
	ガイル	3,177,100	CST㋹	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	バルログ	3,204,200	今年の運勢<訴訟>和睦せよ(負け故) 爆睡	えの木朝倉店(高知)
	ブランカ	2,998,200	MIZ神－ZZ㋕	タウンスポットプレイランド(大阪)
レイディアントシルバーガン	ステージ2	21,700,630	T[3]－WIZ	プレイスポットすーるぼん(東京)
パズルボブル4	ひとりで対戦	70,654,090	FEV－EX.㋟	個人申請ジョイランドタイトー天六店(大阪)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	ライデン	2'20"58	産休ですか？	プレイランドエフワン(宮城)
エスプレイド	相模 祐介	36,410,880	YMN(×16)	ポールポジション(千葉)
	JB－5th	33,898,110	AMI	個人申請ゲームハート(愛知)
マーブルスーパーヒーローズvs.ストリートファイター		5,534,800(リュウ+ウルヴァリン使用)	レッサー	個人申請ゲームインみとや三河島店(東京)
セガラリー2	初級	2'40"29	インスピレイションをありがとう。	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	上級	2'44"23	NJA with IIR	個人申請ハイテクセガトヨタ(愛知)
	超上級	2'36"46	FFF－IIQ	個人申請フラミンゴ(東京)
	チャンピオンシップ	3'58"14	R.N	個人申請ゲームジョイプラザ(愛知)
ライデンファイターズ2	エイジスⅣ	112,008,090	XRX－いしはらくん	GAME'S DRAGON(京都)
	ビーストウイング	110,020,200	XRX－いしはらくん	個人申請アババ天神橋店(大阪)
	チェイサー200	113,670,480		
	デスヘッダー	110,306,830	XRX－いしはらくん	GAME'S DRAGON(京都)
	イレーザー	109,114,500		
アームドポリスバトライダー Bバージョン		26,534,330(上級)	エロいんよラスボスが。合体待ち 長田仙人	えの木朝倉店(高知)
Gダライアス	オミクロン	55,081,960	次回最終予定－㊢	トライアミューズメントタワー(東京)
スタースイープ	ストーリーモード	1'39"6	ZAC－Ristar MAXコーヒー使用	ポールポジション(千葉)

を多く残しているそうです。サバイバルモードもついに59人斬りまできています。

ショックトルーパーズ2ndスカッドは今回からキャラ別集計開始です。4面序盤でザコ兵士が大量に出現する地点があり、そこでタイムオーバーまで敵を接近攻撃で倒し続け残機を潰して稼いでいるそうです。

ファイティグレイヤーも2回目集計の今回からキャラ別集計開始です。モンキーハウス、ABC、扇ヶ丘の3店の戦いになっています。コンボの研究がそのまま高得点につながっているのでしょうか。

古めのゲームではエスプレイドのJ－B5thがひさびさに更新されているのに注目。

またここ最近かなり活発に更新されている餓狼伝説スペシャルですが、残念なことにジョー東とダックキングで永久パターンの存在が確認されました。これに伴いこの2キャラは集計打ち切りとなります。

次回の集計ではいよいよグラディウスⅣが姿を現しそうです。はたしてどうなるか。

☆獲得上位店

順位	店名	今月	合計
1	モンキーハウス本館(福岡)	7	10
2	コスミックプラザABC(大阪)	5	6
3	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	2	5
3	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)	2	5
3	トライアミューズメントタワー(東京)	1	5
3	ゲームプラザ(熊本)	2	5
3	ゲームスポットパスカル(岡山)	2	5
3	アイリン夢空間(岐阜)	0	5

めざせハイスコア!!

1月10日現在

1999年のAOUショーも終わり、いよいよ本格的にニューゲームが登場してきます！ニュータイトルのチェックは大丈夫かな？

今市ゲームセンター ☆=0(14)
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂2アスラ斬魔伝(ガルフォード)	5'38"16	T・W	ALL 修羅
2	侍魂2アスラ斬魔伝(幻十郎)	5'37"90	NEW	ALL 修羅
3	ストリートファイターZERO3(ナッシュ)	2,418,000	BRS	ALL Z−ISM
4	ストリートファイターZERO3(チュンリー)	3,528,600	BRS	ALL X−ISM
5	ストリートファイターZERO3(ガイ)	3,855,400	うにまつ(リル²)	ALL V SM
6	ストリートファイターZERO3(リュウ)	3,196,500	BRS	ALL X ISM
7	ストリートファイターZERO3(サクラ)	1,739,900	エステバX・☺	ALL X−ISM
8	ストリートファイターZERO3(ブランカ)	2,325,200	SiS−TIR	ALL Z ISM
9	ストリートファイターZERO3(キャミー)	2,636,900	SiS−TIR	ALL Z−ISM
10	ストリートファイターZERO3(R.ミカ)	3,113,900	BRS	ALL X−ISM

コスモランド ☆=0(5)
茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(アルカード)	1,208,900	EASY	2 2
2	ガンバード2(マリオン)	1,263,600	Y K	2 1
3	ガンバード2(タビア)	1,205,900	Y K	2 2
4	ガンバード2(アイン)	1,246,200	Y K	2−2
5	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,227,103	満国際	魚太郎
6	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	6,630,822	EASY	ALL
7	レイディアントシルバーガン(STAGE4)	22,671,100	EASY	ALL
8	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	18,823,590	EASY	ALL
9	エスプレイド(相模祐介)	29,386,950	EASY	ALL 残×5
10				

プレイランド・エフワン ☆=2(95)
宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ガンバード2(ヘイコプ)	1,724,700	けーあい	2 6 ㊥
2	月華の剣士2(ノーマルモード)	1,325,500	T3C KIR	ALL 翁使用
3	月華の剣士2(タイムアタックモード)	55人斬り	Ⓡ	ALL 響使用
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	11,932,500	ENK・RJ	ALL 残×1
5	ライデンファイターズJET(スレイブ)	149,690,460	RRK	ALL ㊥ 700万落ち
☆	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	12,795,257	時には妥協も必要ね(木之本まいん	ALL 魚使用 100万落ち ㊥
7	Gダライアス(クシ)	34,042,310	ENK(EMI)−RIJ	ALL ㊥ 512×1
8	怒首領蜂(Cタイプ)	624,605,250	余力ありまくり	ALL S強化 残×1
9	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,808,530	BH2 160万ソチン	ALL ㊥
10	D&D®TOD(ドワーフ)	1,143,304	FEMC 和泉	ALL×4

ゲームプラザ・ヴィクトリア ☆=2(56)
北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	936,640	のり王	ALLスペシャル トドドン
☆	スターソルジャーバニシングアース	505,759,294	DKM	ALL赤 101 2%
3	ガンバード2(マリオン)	1,222,400	BREM・TSU	2 1
4	ガンバード2(バルピロ)	1,140,200	ナイスボム隊 見習い忍	2 2
5	月華の剣士2(斬鉄)	1,787,600	のり王	ALL
6	月華の剣士2(守矢)	1,715,400	ボウイ宝	ALL 力
7	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	4,350,000	マッスルボディ	ALL Z ISM
8	テトリス ザ グランドマスター	11'45"28	はあはあマン	ALL GM
9	上海万里の長城(北京)	796,210	TER	ALL
10				

ギャレッソ津田沼店 ☆=0(55)
千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(047)474−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX(イージー)	325,053	ビートマニア	ALL
2	ビートマニア3rdMIXエキスパートスペシャル	1165−66−1−9	M子導師にはかないません。アイス星人	ユーロ 288 爆死トリプルA出てたのに
3	ビートマニア3rdMIX(EXテクノ)	1252 5−0−1	KEN ISHI	
4	マネーアイドルエクスチェンジャー(対戦モード)	2,583,881	さくらちゃん	ALL さくらちゃん使用
5	レイクライシス(WR−01)	7,370,960	「たれパンダ」	ALL
6	レイクライシス(WR 02)	4,247,610	ブッち切りじゃんってヤツら。	ラス面
7	レイクライシス(WR−03)	11,076,400	強引の自分の道	ALL やけくそ連打
8	ガンバード2(アイン)	42,100	レゲエの5番キーっていいよね！	1 1
9	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	16,448,020	ワイルドすね子はがんばってます♡	ALL㊥ トリ295
10				

モンテカルロ ☆=0(36)
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー(ストーリーモード)	2,145,600	魔B党−おしょう	ALL パルシオン
2	月華の剣士2(サバイバルモード)	42人斬り	ゲームコーナーなのにレイヤーがない(泣)	ALL 十三(力)
3	ジョジョの奇妙な冒険(花京院典明)	3,823,200	うょしお 党B魔	ALL ㊥
4	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	2,197,900	まビ とう おしょう	ALL じじい
5	ジョジョの奇妙な冒険(影ディオ)	1,067,700	DIO使い	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	2,337,500	じょり太郎おしょう	ALL じょり太郎
7	ジョジョの奇妙な冒険(アヴドゥル)	1,341,200	E H	ALL P−8
8	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	883,300	MOG MOG	ALL
9				
10				

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=0(4)
北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53−5332

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2(ノーマル)	1,964,500	さすらいの糖胡芦	ALL 玄武の翁
2	月華の剣士2(サバイバル)	52人斬り	さすらいの糖胡芦	ALL 楓
3	ジョジョの奇妙な冒険(空条承太郎)	1,743,900	MARS RE	ALL
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド(リルル)	8,020,880	マッチョ二郎	ALL
5	ファイティングレイヤー(雪舟)	2,005,500	ノーさん	ALL
6	ファイティングレイヤー(ホン)	2,191,000	さすらいの糖胡芦	ALL
7	ファイティングレイヤー(ジャ ス)	1,412,800	キン肉岩夫	ALL
8	ファイティングレイヤー(シャン)	1,406,300	キン肉スグ	ALL
9	ソウルキャリバー(御剣 平四郎)	1'20"57	SHADOW	ALL 剣1 02
10	ストリートファイターZERO3(春麗)	4,476,400	T K・T	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆=0(161)
千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(047)485−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	スペースボンバー(ver A)	7,899,800	ごんべえⓂ	ALL ㊥
2	ガンバード2(タビア)	802,900	Ⓜ	1 7 ㊤
3	ストリートファイターEX2(D ダーク)	2,432,600	END	ALL
4	ストリートファイターEX2(ザンギエフ)	2,032,000	初の200万YUI	ALL
5	ビートマニア3rdMIX(エキスパート・テクノ)	1,210	GIN☆	ALL
6	ビートマニア3rdMIXエキスパートスペシャル	1,099	GIN☆	ALL
7	ダンスダンスレボリューションインターネットランキングver	120,756,500	P D Lei	ALL
8	パカパカパッション(スペシャル)	590,400	HRO	ALL
9	NBAプレイバイプレイ	118	F5T	ALL
10	ライデンファイターズJET(スレイブ)	139,421,434	JAL	ALL ㊥

トミームナコ ☆=0(32)
群馬県高崎市本町3 69 ☎(027)325−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ロレント)	6,106,200	魔B党 おしょう	ALL Z−ISM
2	ストリートファイターZERO3(ケン)	3,214,700	レイヤーがやりたいおしょうくん	ALL ㊥ X SM
3	月華の剣士2	1,550,000	目指せ200万点オーバ	ALL 刹那 技
4	月華の剣士2	831,600	人斬ミス	ALL 十 力
5	ジョジョの奇妙な冒険(ミドラー)	1,847,600	ファイティングレイヤーのない店	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	1,167,700	やっぱり明日香ちゃん穴ケっとのまくん	ALL
7	ガンバード2(タビア)	1,597,500	もつ煮安定	ALL ㊥ 2 4
8	ガンバード2(マリオン)	806,700	おしょうくん	ALL ㊥ 1 6
9	ソウルキャリバー(ロック)	1'52"96	明太子の弁当	ALL
10	V・V(ノーマルモード)	10,490,930	ただのシューティングファン	2 3

レタス702 ☆=0(1)
北海道札幌市北区北7条西2−15−1 TMビル1F ☎(011)737−6165

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(タビア)	1,390 800	ヌルいのでこれしたヌル井さん	2 5
2	パカパカパッション	1,236,560	OSC 札幌支部長 クッキー	ALL 96% 93% 90% 92%
3	闘龍伝説エランドール(ガルフ)	3'02"39	黒田愛美様々だ。毅ちゃん いと	ALL
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド(リルル)	14,119,690	OSC DEB(尚会)	ALL
5	テトリス ザ グランドマスター	11'19"70	はあはあマン	ALL GM
6	レイディアントシルバーガン(STAGE2経由)	21,527,050	T−WIZ☆	ALL
7	レイディアントシルバーガン(STAGE4経由)	25,484,570	T³ WIZ☆	ALL ㊥
8	レイストーム(R−GRAY1)	16,004,650	C ZUC	ALL
★	バトルガレッガ(チッタ)	15,259,290	松嶋菜々子万歳♡ 茶 よかピンチ	ALL ㊥ 5面1057万
10	ピストル大名の冒険	710,700	尚会 ATS 足フェチ	ALL 残0

ゲームコーナー・ヤングパレス ☆=5(38)
千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)93−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	4,317,800	小森田部長マニア HARD LKY	ALL D・6 ㊥付 10万×1こ入
2	ガンバード2(バルピロ)	1,644,100	HARD TORA (アレノン派)	2 4 ㊥付 1周137万
3	ガンバード2(マリオン)	1,386,500	HARD HPI (ダンつかえねぇ)	2 2 ㊥付
4	ガンバード2(ヘイコプ)	1,341,200	HARD 木野性 (おしんこ命派)	2 1 ㊥付 遊びだよ
5	ガンバード2(タビア)	1,335,500	HARD・EN= (AB平命)	2 3 ㊥付
6	ガンバード2(アイン)	1,425,900	HARD TORA (ハダカハカ 代)	2−2 ㊥付
☆	月華の剣士2(ノーマルモード 斬鉄)	2,285,200	DDR AES 茶柱 (シメ切りこねぇー)	1cALL 力使用
8	月華の剣士2(ノーマルモード 翁)	1,656,100	HARD TORA (デカメロン伝説)	1cALL 技使用
9	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	6,364,900	七五 (やってれば、つながるはず)	ALL ㊥付 P×18←スコア担当
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(23)
栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	373,810	JWM	スペシャル 1cALL
2	サイキックフォース2012	9'17"97	鋼の黄昏錬金術"戒めの洗礼"SPT	ノーマル 1cALL ウォン
3	マーヴルvsカプコン	888,400	NOT A	リュウ、キャプテンコマンドー
4	上海真的武勇	60,000	NOT A	ロウラン、1−2
5	サイキックフォース2012	4'34"56	ぱるぱる	ノーマル 1cALL セツナ
6	超鋼戦紀キカイオー	2,410,300	敏ぴー	ヒーローモード 1cALLディクセンEX
7	ストリートファイターZERO3	1,573,300	ぱるぱる	リュウ X SM
8	てんこもりシューティング	881,240	としピー	EASY ALL ノーミス
9	てんこもりシューティング	1,567,430	㊥Withりぇこちゃん親衛隊 隊長	MEDIUMALL 1ミス
10	超鋼戦紀キカイオー	2,463,300	TOSH P	ヒーローモード 1cALLレディアナ17

ゲームセンター・ドリーム ☆=0(49)
宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(A TYPE)	559,619,870	まぐれおやじ	ALL 残2 レーザー
2	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,307,342	同上	魚 ノミス
3	ソウルキャリバー(ミツルギ)	1'52"60	オムロパンリ 和 オレーハムリ 泉	ALL
4	ストライカーズ1945Ⅱ(モスキート)	2,281,700	2 6突破に半年 CF SSS	2 7 連付
5	ガンバード2(マリオン)	1,480,200	つっいデブ	2 3 連付
6	ガンバード2(ヘイコプ)	1,148,800	でかいデブ	2 1 連付
7	ガンバード2(バルピロ)	1,456,500	おそいデブ	2 3 連付
8	ガンバード2(アイン)	1,198,700	はやいデブー	2−1 連付
9	ガンバード2(アルカード)	1,261,200	よわいデブー	2−1 連付
10	エスプレイド(相模祐介)	24,108,020	LFY−POP ASR−XYZポッパーへ	ALL ノーミス

タイトーイン町田店 ☆=0 (277)
東京都町田市原町田 6－14－8 ☎(042)728－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス (WR－02R)	11,977,840	SUF YTP	ALL 真ボス無し
2	ストリートファイターZERO3 (ケン)	6,687,900	PYO	ALL
3	ストリートファイターZERO3 (元)	5,191,200	RAY	ALL
4	ストリートファイターZERO3 (ナッシュ)	2,402,400	ナッシュマ アトム	ALL
5	ストリートファイターZERO3 (チュンリー)	3,111,300	キャラマニア3号	ALL
6	ストリートファイターZERO3 (バイソン)	1,859,500	ホッフィールド	ALL
7	(キャンガルレンジ)	1,238,280	虫だらけ	ALL
8	ウィンターヒート (スピードスキー)	11″414	スノーボーダー	
9	ウィンターヒート (スキージャンプ)	130m28	ハラダ	
10	ウィンターヒート (ダウンヒル)	36″11	タウンヒル	

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆ 1 (327)
東京都豊島区巣鴨 1－15－1ミヤタビルB1&B2 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー (ホン)	2,084,600	古沢FC	ALL
2	ファイティングレイヤー (ブレア)	1,757,200	古沢FC	ALL
3	ファイティングレイヤー (カプリッチョ)	1,264,300	ズメクメク テロ カプリッチョ NTS	ALL
4	ファイティングレイヤー (シャン)	1,298,800	DNB	ALL
5	ファイティングレイヤー (ラン)	1,233,600	威一郎FC	ALL
6	ファイティングレイヤー (鉄雄)	1,176,300	古沢FC	ALL
7	ファイティングレイヤー (ジャニス)	1,152,900	威一郎FC	ALL
8	ファイティングレイヤー (ショージ)	957,100	漢荒し PREMIUM	ALL
9	ファイティングレイヤー (エクソタス)	800,200	DNB	ALL
10	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	3,818,400	MFC 星白金あつし夫	ALL

ポールポジション ☆－1 (5)
千葉県千葉市中央区春日2－25－5 三央第一ビルB1 ☎(043)203－1057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2 (マリオン)	1,694,000	Adult's YMN	2－6 128万
2	ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,768,330	N.S全ノ面って本当?	2－B ルート 5面ボス死
3	弾銃フィーバロン タイムアタック 争太郎	2,462,743	井上こまり レゲエ	ネコBOOM 弟子2005人
4	テトリス ザ グランドマスター	10′57″46	T.J	159284Pts GM
★	エスプレイド (相模祐介)	36,410,880	YMN ×6	ALL 残×6
6	エスプレイド (J－B 5th)	32,163,870	HAL まる3200万	ALL 残×6
7	エスプレイド (美作いろり)	33,851,290	TAC ラスト4段縮すぎ	ALL 残×5
★	スタースィープ (ストーリーモード)	1′39″6	ZAC R star MAX コーヒー使用	ALL 機械 10′1
9	怒首領蜂 (タイプB)	383,171,940	FKD.X13	ALL 645Hit B L 残0
10	エイリアンVSプレデター (ウォーリアー)	4,743,500	クロノス	ALL ウォーリアー 3機設定

ゲームコーナー・フジ ☆=0 (306)
東京都葛飾区新小岩 1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険 (ジョセフ ジョースター)	3,739,900	FGM－B－R	ALL 付
2	ジョジョの奇妙な冒険 (イキー)	2,739,900	灰色	ALL 付
3	ジョジョの奇妙な冒険 (ポルナレフ)	2,138,200	怪傑 勃起男	ALL 付
4	ジョジョの奇妙な冒険 (デーボ)	2,059,600	Mr OAX	ALL 付
5	ジョジョの奇妙な冒険 (チャカ)	1,961,100	お前はスパレの空人だ	ALL 付
6	ストリートファイターEX2 (スカロマニア)	2,938,000	GSM つる	ALL 付
7	月華の剣士2 (楓)	1,175,700	三島 京	ALL 連・同付
8	バーチャストライカー2ver.'99	+12	SCRD	ALL 失点2 アルゼンチン使用
9				
10				

TiLT神保町 ☆=1 (435)
東京都千代田区神田神保町 2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ガンバード2 (アルカード使用)	2,296,600	ZBL らじあめ	2－7
2	ガンバード2 (マリオン使用)	1,596,700		2－3
3	ガンバード2 (バイン使用)	2,106,700	即死N F	2－6
4	ガンバード2 (ヘイコプ使用)	1,727,300	GAP	2－5
5	ガンバード2 (バルピロ使用)	1,380,800	ローレンス	2－2
6	てんこもりシューティング (初級)	924,830	ZBL らじあめ	ALL
7	てんこもりシューティング (中級)	1,815,070	TじゃないSAITOさん	ALL
8	てんこもりシューティング (上級)	1,065,850		10面
9	マジンガーZ (マジンガーZ使用)	7,995,320	テレビデオ壊れてあぁ〜んテレビくん	7面
10	バトライダーver.B (上級 STRAWMAN×3)	8,730,810		7面

熊谷&柏ガリバー ☆=1 (40)
埼玉県熊谷市筑波 2－49熊谷駅前ビル 1 F&B 1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション インターナショナル	301,063,300	SNT	ALLコンボ マニアック
2	ダンスダンスレボリューション インターナショナル	271,363,000	つなぎは1伯1日かな Q?	ALLコンボ ハード
☆	スリルドライブ (USA)	3′34″65	JKR TTあったら嫁るよ	PRO (MT) 100%100
4	ジョジョの奇妙な冒険 (承太郎)	2,221,400	オラオラ	ALL D×2
5	Gダライアス (νゾーン)	38,219,180	1級 BK K	ALL
6	Gダライアス (ωゾーン)	53,835,940	RD－ZKR	ALL
7	レイディアントシルバーガン	19,838,520	RD－ZKR	ALL 2面ルート
8	ガンバード2 (マリオン)	1,210,900	クリア優先 D・G	2－2 連
9	月華の剣士2 (天野)	1,216,800	MTO	ALL
10	パカパカパッション	1,167,160	HIBI	ALL

中央プラザ大泉店 ☆=0 (25)
東京都練馬区東大泉 1－35－6 永楽ビル 2 F ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アシュラブレード	547,700	SBG	ALL ローズマリー
2	アシュラブレード	533,800	M S	ALL ヤシャオウ
3	ファイティングレイヤー	1,248,600	ARK	ALL ホン
4	ファイティングレイヤー	1,241,300	FBI	ALL アレン
5	ファイティングレイヤー	982,300	MK	ALL 鉄雄
6	ファイティングレイヤー	904,500	ARK	ALL ラン
7	ファイティングレイヤー	889,400	M S	ラストボス シャン
8	月華の剣士2	1,104,800	FFF	ALL 玄武の翁
9	レイクライシス	8,952,410	SBT	5面 WR-01R使用
10	レイクライシス	11,414,150	SBT	5面 WR-01R使用

荏原ゲームコーナー ☆－0 (435)
東京都品川区旗の台 3－12－3 J・BOX内 1 F ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズループ (ステージモード)	27,246,500	EGC 元MKZ	ALL
2	パズループ (とことんモード)	866,600	EGC－元MKZ	ALL
3	ファイティングレイヤー (ラン)	1,172,200	EGC 神の人	ALL
4	ファイティングレイヤー (鉄雄)	996,700	JAG－B・D	ALL
5	ファイティングレイヤー (雪舟)	909,800	EGC－神の人	ALL
6	ファイティングレイヤー (ジャニス)	859,100	EGC－神の人	ALL
7	ファイティングレイヤー (ジョージ)	740,500	EGC 神の人	ALL
8	レイクライシス (WR－03)	10,473,300	VULM－M－S'z	ALL
9	ビートマニア3rdMIX (エキスパート・テクノ)	1247－9－0－2	KEN－ISHII	ALL
10	月華の剣士2 (示源、○人斬)	26人斬り	EGC－●の人	

ゲームプラザ・コトブキ ☆=0 (10)
埼玉県浦和市白幡 5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (エッジ・マスター)	2′54″47	のび	ALL
2	ソウルキャリバー (リザードマン)	2′56″68	のび	ALL
3	ソウルキャリバー (ロック)	3′15″92	のび ♡	ALL 連
4	月華の剣士2 (斬鉄)	996,400	ちゃむ	ALL
5	月華の剣士2 (響)	910,700	響子さん好きじゃあ〜て古いよ	ALL
6	月華の剣士2 (玄武の翁)	851,700	ふがく	ALL
7	月華の剣士2 (雪)	25人斬り	ふがく	
8	テトリス・ザ・グランドマスター	12′20″75	SPD－石井雄太 (Y I)	ランク S8
9	ジョジョの奇妙な冒険 (ジョセフ)	1,211,100	うぅぅぅりぃぃぃ･･	ALL
10				

AMランド・ケンタゴン ☆=1(1)
東京都新宿区百人町1−10−7　☎(03)5386−2460

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	レイクライシス(WR−02R)	16,398,890	B級シュータ 山本	ALL
2	弾銃フィーバロン(魚太郎)	9,201,245	ハナ●ソシュータ	ALL 残×0 真ボスなし
3	ガンバード2(タビア)	2,966,700	SDD DOM	ALL 残×3 B・2
4	月華の剣士2(嘉)	47人斬り	K 3?	斬りモード 剣質力
5	ファイティングレイヤー(アレン)	1,077,200		ALL 真ボス有り
6	ファイティングレイヤー(ジョー)	893,500		ALL 真ボス有り
7	テトリス ザ グランドマスタ	11′10″18	P O	ALL Lv999 グランドマスター
8	ビートマニア3rdMIX	404,053	マンズ	ノーマル
9				
10				

PC立川店 ☆=0(10)
東京都立川市柴崎町3−3−9　☎(042)524−1156

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス(WR−01R)	14,654,060	くさのえ...ふぃO K	ALL
2	レイクライシス(WR−02R)	15,554,170	バグスコアフォンには 関係なしな BEF	真ボスで死亡
3	ガンバード2(マリオン)	1,557,200	M K	2−4
4	エスプレイド(美作いろり)	36,015,530	SDD ZKK−かえで	ALL
5	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トーイ)	20,709,260	ラスボス倒すぎ BA?−PK	ラスボス死亡 19990×153
6	ショックトルーパーズ2ndスカッド(レオン)	14,603,840	ヘイコフ推進委員会 BA STAデノ	ALL Bコース 残0 NC 910
★	R−TYPE+	2,416,300	成予定なのです 4649フクタ連合EZN	2周ALL 残×0
★	メタルスラッグ㊤	3,115,090	AXG−JNS	ALL 残×0 捕虜80人
9	怒首領蜂(Bタイプ・ショット強化)	464,214,690	hatty	2周ALL 超てきとう
10	グラディウスⅢ(ビギナーコース)	781,990	とりあえずつなげた㊗	ALL B装備 フォースフィールド

ジョイフルランドヒノーズ下井草店 ☆=1(28)
東京都杉並区下井草2−44−7長坂ビル1F　☎(03)3399−2155

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ショックトルーパーズ2ndスカッド(リルル)	23,671,540	K K氏 感謝! YUJさん㊙!今井	ALL 3面終3時957万
★	ストリートファイターZERO3(R・ミカ)	7,642,800	TNK−t	ALL 1本落ち
★	ストリートファイターZERO3(ケン)	7,374,600	よとさん	ALL 95×1本落ち
★	ストリートファイターZERO3(ユーニ)	6,549,400	TNK−雅美	ALL
5	ストリートファイターZERO3(かりん)	7,048,000	TNK 雅美	ALL
6	テトリス ザ グランドマスタ	11′12″51	たんぽぽ	ALL GM
7	バトルガレッガ(ミヤモト)	16,391,500	5面1056万	ALL
8	ジョジョの奇妙な冒険(若いジョセフジョースター)	0	星白金−HIR 期待外れ。	ALLしてません。ガキに乱入されて死亡。
9				
10				

AMフォーラム・モア ☆=2(3)
東京都新宿区新宿3−23−14　☎(03)3354−2598

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ダンスダンスレボリューション インターネットVer	297,384,600	塾長	ALL ハード グレート24
☆	ダンスダンスレボリューション インターネットVer	313,001,900	塾長	ALL マニアック グレート31
3	ダンスダンスレボリューション インターネットVer	323,109,400	塾長	ALL ダブル 1コンボ落ち
4	ダンスダンスレボリューション インターネットVer	244,367,300	塾長	ALL アナザーダブル
5	ビートマニア3rdMIX(エキスパートテクノ)	1248−7−1−3	KOU	ALL
6	ガンバード2(マリオン)	1,647,200	SYG 中野	2−4
7	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	20,633,020	ソルやり会 RYA	ALL
8	Gダライアス(οゾーン)	54,958,320	つなちんにゃい HOK MRT	ALL 付
9	バトルガレッガ(ボーンナム)	15,493,930	SSL−−Y S 333	ALL ㊤付 勲章落ち BH2逃げ
10	レイフォース	8,987,900	KTZ	ALL ㊤付 1面67万なのに

AMファクトリー・タイムマシン ☆=0(17)
東京都豊島区南大塚3−44−11フサカビルB1　☎(03)3987−1573

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET(スレイプ)	169,615,414	10TAK留守	ALL ㊤
2	ソウルキャリバー(アスタロス)	1′24″35	たったの1プレイ T B	ALL
3	鉄拳3(ポール)	56″18	へんこつや	ALL
4	ガンバード2(タビア)	2,994,400	SDD DON	ALL 残0B2 1周140万
5	ガンバード2(アイン)	2,110,000	N F	2−6ボス ラストボス自爆
6	ストリートファイターZERO3	80人抜き	ザンギエフの人	また来てね
7	月華の剣士2	43人斬り	だれ?	剣質使用
8	月華の剣士2	38人斬り	くつむしレベルの人 いしおー	あかり使用
9				
10				

Jogo江古田店 ☆−1(167)
東京都練馬区旭丘1−71−10　☎(03)3954−9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3(ソドム)	6,686,200	TNK−Nae!− MOL キラートマト	ALL ㊤ ノーマルモード
★	ストリートファイターZERO3(ユーニ)	6,271,000	TNK 雅美	ALL ㊤ ノーマルモード
★	ストリートファイターZERO3(バイソン)	5,950,900	ALT 木之本まいん	ALL ㊤ ノーマルモード
4	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	3,224,800	京都Q入荷	ALL
5	ストリートファイターEX2(バルログ)	3,097,700	ぼくだ	ALL ㊤ ハンレロク?
★	ストリートファイターEX2(シャロン)	3,060,800	TNK Nae− MOL キラートマト	ALL ㊤
★	ストリートファイターEX2(ハヤテ)	3,231,800	えー	ALL ㊤
★	ストリートファイターⅢ(オロ)	6,798,800	CYR WAR	ALL ㊤
★	ストリートファイターⅢ(ネクロ)	5,462,700	ぼーず	ALL ㊤
★	ストリートファイターⅢ(ダッドリー)	5,041,800	ぼーず	ALL ㊤

ゲーム倶楽部大船店 ☆=0(44)
神奈川県鎌倉市大船1−23−28万屋ビル1F　☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(マリオン)	1,732,100	VMT ABU	2−5
2	ガンバード2(バルヒロ)	1,631,600	CHAT ああるじ	2−5ボス 1周目低い
3	ビートマニア3rdMIX(ノーマル)	400,363	RHF−B B N S命	
4	ビートマニア3rdMIX(エキスパートテクノ)	グレート数 1,248		
5	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トーイ)	9,832,330	ここでエントリーするのは初めて! H.K	5面
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	671,200	TOS O S	乾いた大地の社
7	ファイティングレイヤー(ホン)	1,967,200	OSG Y	ALL
8	ストリートファイターZERO3(R・ミカ)	3,137,600	家ではT	ALL Z ISM
9				
10				

G'−Model荻窪店 ☆=0(2)
東京都杉並区荻窪5−30−12グローリアビル2F　☎(03)3392−8237

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ガードハー(アルカード)	1,141,200	M	2−1ボス
2	ガンバード2(マリオン)	1,296,400	MJN 島田	2−1
3	レイディアントシルバーガン(STAGE 2)	19,769,900	ZIE ゆきの	ALL
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	10,368,320	おやじ	ラスボス 19990×86
5	ショックトルーパーズ2ndスカッド(エンジェル)	12,143,490	MYB−ラミア	ラスボス死
6	ビートマニア3rdMIX(エキスパート TECHNO)	グレート数 1,223	BM パンタもんマア SLP	ALL、ランダム AAAランク
7	ビートマニア3rdMIX(エキスパート SPECIAL)	グレート数 1,109	フィフォ	ALL AAランク
8	チャタンヤラクーシャンク(馬羽)	676,200	鉄拳 SLP	15人抜き
9	ぷよぷよ通	548,525	圓³−SGL−AFG	クリアしただけ
10	怒首領蜂(C−SHOT)	116,809,400	長の降ちラストプレイ	2−5

東京レジャーランド小岩店 ☆=2(26)
東京都江戸川区南小岩8−15−3　☎(03)5668−8411

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション	936,220	KOS YS	スペシャルモード
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	117,510	TYO チョイ	ALL ボーナス有
3	デイトナUSA2 パワーエディション	2′52″877	ぎるはま 隊長	MIX NewVer
4	サイドバイサイド2RR(超上級)	2′56″00	守護戸 D H	GTR AT
5	月華の剣士2(十三使用)	41人斬り	KOS あくすけくん	
6	ファイティングレイヤー(ホン使用)	2,245,900		
7	テトリス ザ グランドマスター	13′29″58	師匠の目前 CSA An	GM達成 137286点
8	電車でGO! 2 3000番台(京浜東北線)	400.3km	東京&秋葉原 1cm	98点 残281秒 7EX
9	スリルドライブ(ヨーロッパ)	3′57″72	祝冬コミ完売 XORⅡ	青AT 92点
10	ファイティングレイヤー(雪舟使用)	2,025,700	CRK−CEL	ALL

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(131)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23　☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	極上パロディウス	4,757,800	SPK	ALL 1周 239万
2	ビートマニア3rdMIX	グレート数 1,250	CKN	エキスパート テクノ
3	ビートマニア3rdMIX	グレート数 986	「なっち大好き」 YONE	エキスパート ボーカル
4	ビートマニア3rdMIX	グレート数 1,140	CKN	エキスパート スペシャル
5	パカパカパッション	1,101,330	CKN	エキスパート ALL
6	ガンバード2	1,691,400	PIS ㊗	タビア 2−4
7	エスプレイド	23,478,110	EVE	ALL 残×3 いろり
8	ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,962,080	釣り士	ALL ルル
★	達人王	10,005,610	MID 感謝SPK 1000万3回目	8−2 残×3 時間切れ
10	バトルガレッガ	3,563,670	SPK㊗	ALL 4号機

プレイスポットすーるぽん ☆=0(32)
東京都渋谷区渋谷1−27−1　☎(03)3407−7313

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	レイディアントシルバーガン(STAGE2)	21,700,630	T−WZ	ALL 付 山手線×たくさん!
★	餓狼伝説スペシャル(キム・カッファン)	2,660,000	SSC VAP	ALL 2万×2落ち D×25 付
★	餓狼伝説スペシャル(チン・シンザン)	2,616,100	JAC WOP	ALL D×21 付
★	餓狼伝説スペシャル(不知火舞)	2,672,800	CYCLONE−NEC	ALL D×26 付
★	餓狼伝説スペシャル(テリー・ボガード)	2,693,500	CYCLONE NEC	ALL D×24 付
★	餓狼伝説スペシャル(ビリー・カーン)	2,652,000	SSC−VAP	ALL 2万×1落ち D×26 ㊤㊐付
★	餓狼伝説スペシャル(アクセル・ホーク)	2,690,500	SSC VAP	ALL 2万×落ち D×30 付
★	餓狼伝説スペシャル(ローレンス・ブラッド)	2,549,600	CYCLONE−NEC	ALL D×23 付
★	餓狼伝説スペシャル(ギース・ハワード)	2,737,200	HYAKU KTL CGF	ALL 2万×1落ち D×28 付
★	タフ・ターフ(1P)	10,096,800	JAG−IGA㊄	ALL 残936秒 ㊤付

トライアミューズメントタワー ☆=5(65)
東京都千代田区外神田4−3−10　☎(03)5295−2345

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	124,332	元祖T O	ALL ノーミス 1面0%43022点
2	デイトナUSA2 パワーエディション	2′53″386	ぎるはま 隊長	T Aモード 完走 MIX
3	レイクライシス(WR−01R)	14,581,300	連コ連 カードキャプタ おさむいちごし	ALL 連コ連会長は師匠
4	ダンスダンスレボリューション新ER(アナザーハート)	399,616,800	個人申請RCA東武練馬組代表	
5	ダンスダンスレボリューション新ER(ハード)	296,461,400	個人申請RCA大阪へ行ってきた人代表	Great26
6	パカパカパッション	1,186,930	HIBI	ALL ×L4万落ち
7	電車でGO! 2 3000番台	408.5km	とり	東海道207系97点 296秒 EXC8回
☆	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,467,289	TAKEYUK	ネコBOOM
★	ストライカーズ1945Ⅱ(ファイング・バンケット)	3,296,400	ZFC CHO FCM	ALL ノーミスB9 使用ボム4発
★	Gダライアス(οゾーン)	55,081,960	次回最終予定−㊞	ALL 最終理論値5600万

ハイテク遊園ニュースター ☆=1(5)
山梨県甲府市国母5−20−16　☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ダンスダンスレボリューション(ダブル)	185,256,200	JAM	
2	ダンスダンスレボリューション(ハード)	300,992,200	JAM	
3	ダンスダンスレボリューション(マニアック)	131,250,400	M	
4	ストライカーズ1945Ⅱ(炭鬼)	2,088,000	宇 東樽 焔田	2−6 付
5	ビートマニア3rdMIX(EXテクノ)	グレート 1,251	NSB	AAA
6	ビートマニア3rdMIX(EXテクノ)	グレート 1,237	RYU	AAA
7	ビートマニア3rdMIX(EXスペシャル)	グレート 1,164	NSB	AA
8	ビートマニア3rdMIX(EXヴォーカル)	グレート 994	JAM	AAA
9	電車でGO! 2 3000番台(東海道207系)	281.5km	やったね正 このやろ	
10	電車でGO! 2 3000番台(秋田新幹線)	229.6km	やったねゴメダ	残140秒

ハイスコア通信　お店から

●**レタス702(北海道)**
1部に昇格させていただきましたが、この先☆を取れるのか心配です。ヌルかったら降格してください。

●**プレイランドエフワン(宮城)**
D氏、ザ・キラートマト氏、木之本まいん氏ご来店誠にありがとうございます。

●**ゲームコーナーヤングパレス(千葉)**
FGK・乱丸氏、ザ・キラートマト氏、木野丸丸氏、遠いところ(木野J氏は違うけど)からの来店ありがとうございます。

●**熊谷ガリバー(埼玉)**
1月を最後にハイスコア担当ーQ?が辞めることになりました。今までスコアを申請してくださったスコアラーの方々、そしていろいろとお世話になった方々、本当にありがとうございました。

●**ゲームコーナーフジ(東京)**
えの木のみなさん、キラートマト氏、ご来店ありがとうございました。

●**中央プラザ大泉店(東京)**
中央プラザ大泉店は、1月31日で営業を最後になりました。昭和57年6月に開店して今年で17年間ありがとうございました。
大泉店店長　関口　守

●**PC立川店(東京)**
ゞ氏来店ありがとうございました。

●**AMファクトリータイムマシン(東京)**
突然ですが、大塚タイムマシンは1月25日をもちまして営業を終了いたしました。なお、それにともないパワーアップしたタイムマシンがサラリーメンの殿堂「新橋」に2月下旬オープンいたします。場所はJR新橋駅烏森口を出て徒歩20秒!!の1F&B1F。

●**G'・Model荻窪店(東京)**
1月31日をもちまして、G'・Model荻窪店は閉店となりました。

●**ゲームセンターUFO伊勢原店(神奈川)**
今度からちょくちょく遊びに来るEVEです。川口君、宮代君、ぜひ遊びに来てください。大船の早坂氏、関川氏これからたまに遊びにいきます。

●**タイトーイン002スタジアム(大阪)**
高知からの遠征ありがとうございました。

●**ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)**
鶴田真由さん、ご来店ありがとうございました。

●**パリオ(広島)**
ピノキオのLMAゕさん、もう少し早かったら僕がいたのですが…お会いしたかったです、げえむのごんちゃん様、Zac・ristar様、SHC−ヤキサン様、ご来店ありがとうございました。

●**えの木朝倉店(高知)**
98年年末の旅で豊中・江古田・フジの皆さんには大変お世話になりました。

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10 （12/14～1/10集計）

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	ジョジョの奇妙な冒険	746	カプコン
2	1	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	443	SNK
3	2	ストリートファイターZERO3	405	カプコン
4	5	ビートマニア3rdMIX	371	コナミ
5	6	ガンバード2	267	彩京
6	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	262	SNK
7	―	バーチャストライカー2VERSION'99	254	セガ
8	8	ダンスダンスレボリューション	219	コナミ
9	9	パカパカパッション	192	ナムコ
10	4	バーチャストライカー2VERSION'98	175	セガ

順位	ゲーム名	得点
11位	ソウルキャリバー	151
12位	テトリス・ザ・グランドマスター	129
13位	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	129
14位	ファイティングレイヤー	119
15位	てんこもりシューティング	102

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	ジョジョの奇妙な冒険	683	カプコン
2	2	ストリートファイターZERO3	423	カプコン
3	5	ビートマニア3rdMIX	412	コナミ
4	1	月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～	344	SNK
5	―	バーチャストライカー2VERSION'99	306	セガ
6	4	バーチャストライカー2VERSION'98	252	セガ
7	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	250	SNK
8	7	ガンバード2	242	彩京
9	9	ダンスダンスレボリューション	186	コナミ
10	11	パカパカパッション	177	ナムコ

順位	ゲーム名	得点
11位	ソウルキャリバー	150
12位	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	142
13位	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	139
14位	バーチャファイター3tb	106
15位	テトリス・ザ・グランドマスター	97

ジョジョ人気強し！

一般人気高い ジョジョの奇妙な冒険

期待通り、初登場で1位になったのがカプコンのジョジョの奇妙な冒険です。もちろん原作は週刊少年ジャンプの人気コミックで、その題材を2D本格対戦格闘ゲームに仕上げています。

ゲーム性は、かなりマニアックな本格的なもの。本体とスタンドを両方使いこなすというシステムは、原作があってこそ思いつく、今までにない斬新で面白いシステムです。

キャラクター性をゲームにうまく生かしているので、人気が高いのもうなずけるところです。

一方、気になる点は、まずスタンドクラッシュや受け身の存在によって、うまく対処しないと守れずどんどん攻められてしまうゲーム性になっていること。ちゃんとゲーム性を理解していればそんなことはないのですが。

もう一つは、ゲーム自体の練り込み・調整が不足していることです。楽しめる内容になっているのですが、今までの対戦をやりこんできたマニアにとっては問題と思われる点が多く存在します。斬新なシステムをとっている以上、問題点が多く出てくるのは仕方ないこと。しかし、もう少し調整時間をかけてくれればというところが残念です。



（東京都　P.N.素敵☆凡人君）

レイヤーと てんこもりは今一歩

その他の新作タイトルを見ると、ファイティングレイヤー（アリカ／ナムコ）とてんこもりシューティング（ナムコ）は苦戦が続いています。

ファイティングレイヤーはゲーム性に評価が高いアリカの作品。しかし、見た目にキャラクター性が今一つで、どうしても取っつきが悪くなってしまいます。また、その欠点を吹き飛ばすような強烈なゲーム性という面でのウリが見えにくいのが残念。

てんこもり～は、STGのミニゲームが詰まった内容。これだけ多くのゲームを打ち出せることだけで凄いと感じます。ただし、ミスをしたとき途中でダメなのがわかってしまい、楽しめる時間が少なくなるため、萎え萎え感が大きくなっています。一般プレイヤーの感覚への配慮がほしかったところ。

来月はSNKの餓狼伝説WILDAMBITION、グラディウスⅣ（コナミ）に注目が集まります。（ぜんじ）

夢空間ファンタジー ☆＝0（18）
長野県茅野市ちの2732－1　☎(0266)72－5339

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャル）	550,800	[illegible]モンン	ALL
2	バーチャストライカーver.99（アルゼンチン）	+8	M K	ALL
3	バーチャストライカーver.99（ベストイレ.オランダ）	380	こーゆーかもしいてしょ♥ おすなうと	ベッカンプ
4	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	1,939,400	ふさふぇる	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（ミドラー）	1,295,500	KGB	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険（アウドゥル）	1,134,600	X.R	ALL P×3
7	ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ）	1,069,700	GEN	ALL P×2
8	テトリス ザ グランドマスター	GM12'49"38	NSZ NOV氏来店希望♥	ALL
9	ビートマニア3rdMIX（エキスパート）	グレート数 240	ティノ・レト君	[illegible]スピーカー×2 大音響[illegible]
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝1（52）
長野県松本市中央1－3－7 セントラルビルB1　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	スペースインベーダー ver B	11,439,600	[illegible]おさる	ALL 残×2
★	ソウルキャリバー（カシュオン）	5,546,600	大猿王	ALL
★	ソウルキャリバー（ヴォーグ）	5,388,300	大猿王	ALL
4	ガンバード2（マリオン）	1,520,100	TAD	2-4 [illegible]付
5	ガンバード2（アルカード）	1,296,000	TAD	2-2 [illegible]付
6	ガンバード2（ハルヒロ）	1,247,800	TAD	2-2 [illegible]付
7	ガンバード2（アイン）	1,141,600	TAD	2-1 [illegible]付
8	ガンバード2（ヘイコプ）	1,119,400	TAD	2-1 [illegible]付
9	エスプレイド（いろり）	18,895,870	MDU[illegible]09	ALL
10	てんこもりシューティング（中級）	1,560,020	TAD	ALL

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆0＝（28）
長野県飯山市大字飯山本町1169　☎(0269)62－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ザ・ハウスオブザデッド2	104,420	T O	1コインALL 残ライフ×2
2	てんこもりシューティング（初級）	918,160	UFO83[illegible] たこまる[illegible]	ALL 工場出荷設定 残ハート×2
3	てんこもりシューティング（中級）	1,860,840	つながりません[illegible]	ALL 工場出荷設定 残ハート×2
4	てんこもりシューティング（上級）	2,664,230	なんとかクリア たこまる[illegible]	ALL 工場出荷設定 残ハート×2
☆	パカパカパッション	1,267,050	LAC HERO	ALL 96-92 96 95
★	スカッドレース新ver（中級）	2'24"95	D.H.I D.H.[illegible]	マクラーレンF1 MTT Aモード完走
7	テトリス ザ グランドマスタ	11'53"13		GM達成 ALL
8	セガラリー2（初級）	2'42"61		確かに後2秒は短縮できるねぇ。
9				
10				

グリーン・プレイランド ☆＝0（6）
岐阜県高山市西之一色町12－80高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション（スペシャル）	640,500	[illegible]無し マンきついッスDAN	ALL ドラムのみ
2	パカパカパッション（スタンダード）	254,730	RYU&JUN	ALL ギター、ドラムドラム
3	パカパカパッション（練習）	52,170	100%目指しましょうね――― RYU	ALL
4	てんこもりシューティング（イージー）	879,700	JUN	ALL
5	てんこもりシューティング（ミディアム）	1,720,660	JUN	ALL
6	ソウルキャリバー（エッジマスター）	2'41"85	RYU&ECG&DAN	ALL
7	ソウルキャリバー（シャンファ）	2'57"47	ECG	ALL
8	ソウルキャリバー（ファン）	2'43"80	ECG	ALL
9	[illegible]（社【裏】、大門、チャン）	751,600	Y E	ALL
10				

アイリン夢空間 ☆＝5（470）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ソウルキャリバー（ロック）	1'04"94	☆CATS[illegible]	ALL [illegible]
★	ソウルキャリバー（ヴォルド）	1'14"85	☆CATS－[illegible]	ALL [illegible]
★	ソウルキャリバー（ナイトメア）	1'13"05	猫↑100%	ALL [illegible]
★	ソウルキャリバー（ジークフリート）	1'12"50	猫↑100%	ALL [illegible]
★	ソウルキャリバー（リザードマン）	1'09"39	☆CATS－とき坊[illegible]	ALL [illegible]
★	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'11"55	☆CATS－とき坊[illegible]	ALL [illegible]
★	ソウルキャリバー（エッジマスター）	1'18"80	☆CATS－とき坊[illegible]	ALL [illegible]
★	ソウルキャリバー（吉光）	1'11"72	☆CATS－とき坊[illegible]	ALL [illegible]
9	ストリートファイターEX2（ガイル）	3,127,800	ガイル氏[illegible]	ALL [illegible]
10	ストリートファイターEX2（ガルダ）	3,503,600	☆CAT'S－きみちゃん	ALL [illegible]

ゲームセンター・ピノキオ ☆=0 (39)

兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2（タイムアタック）	41人斬り	トム親父	ALL 斬鉄
2	月華の剣士2（ノーマル）	1,420,300	PA	ALL 斬鉄
3	スリルドライブ（アメリカ）	4'06"44	てみお	完走
4	スリルドライブ（日本）	4'16"41	デーオ	完走
5	スリルドライブ（ヨーロッパ）	4'18"28	出瀬汚	完走
6	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	2,300,200	MIN	ALL
7	[illegible]	448,600	師匠シバー	ALL
8	デッドオアアライブ++（バースト）	2'40"81	コマンドトスができません	ALL ゲンノー
9	バーチャストライカー2ver.'99	+12	CAL	ALL
10				

チャレンジャー関大前店 ☆=0 (95)

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)6389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	電車でGO!2 3000番台（京浜東北線209系）	370.3km	関大前名物電車おぢさん	カードード 98点 251秒 E4点
2	電車でGO!2 3000番台（山手線205系）	344 1km	関大前名物電車おぢさん	プロモード 97点 234秒 E6！
3	NBAプレイバイプレイ	134	DST まりりん	ALL UTHA使用
4	ジョジョの奇妙な冒険（ポルナレフ）	1,648,500	DST まりりん	ALL [illegible]
5	てんこもりシューティング（中級）	1,728,830	金なし	ALL
6	てんこもりシューティング（初級）	855,910	戦なし	ALL
7	超鋼戦紀キカイオー（ディクセン）	3,070,900	ERO MKII －ひよじん	ALL チャレンジモード
8	超鋼戦紀キカイオー（轟雷）	3,647,400	ERO・MKII ひよじん	ALL チャレンジモード
9				
10				

オレンジハットとなみ ☆=0 (2)

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイクシクスタ（D NO246）	46,640,980	いけ	ALL
2	ストリートファイターZERO3（ガイ）	6,120,100	バババババUFFY	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険（アブドゥル）	1,323,200	RRR	ALL
4	月華の剣士2（鷲塚）	1,294,500	RRR	ALL
5	パズループ（とことん）	121,400	YATA	LU 66
6	ジョジョの奇妙な冒険（YONGジョセフ）	1,141,600	AMT	ALL
7	ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	1,303,800	ISE	ALL
8	てんこもりシューティング	794,570	あい	EASY ALL
9	レイクライシス	4,333,240	Y F	BADEND
10	ジョジョの奇妙な冒険（DIO）	1,445,200		

ジャスコ川西店プレイランド ☆=3 (23)

兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible]（トーイ）	22,568,290	JKP ACE	ALL 落ちまくり
2	[illegible]（ルル）	22,308,580	JKP ACE	ALL
☆	[illegible]（レオン）	20,442,050	JKP ACE	ALL
☆	[illegible]（エンシェル）	20,201,810	JKP ACE	ALL 落ちまくり
5	ゼロガンナー2エキスパートコース	1,600,600	死んだつり STF 奈良県代	ALL 残3 AH ISX
6	ストライカーズ1945II（震電）	2,809,000	鶴田真由	ALL
7	ライデンファイターズJET（ノルジャヘリン）	114,457,784	JKP STF	PH2 連ナシよ
8	ファイティングレイヤー（ラン）	1,344,900	K H	ALL
9	ファイティングレイヤー（ジョー）	1,318,000	K H	ALL
10	マジカルドロップIII（ふつう、ストーリー）	8,683,398	カムロ	ストレングス途 バグなし チャリオット

タウンスポット・プレイランド ☆=4 (215)

大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	てんこもりシューティング（初級）	970,320	[illegible]	ALL ノーミス
2	てんこもりシューティング（中級）	1,868,890	CYCLONE HURRICANE	ALL ノーミス
☆	てんこもりシューティング（上級）	2,893,250	CYCLONE HURRICANE	ALL ノーミス
4	ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	2,432,100	燈地独歩	ALL
5	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,294,700	燈地独歩	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険（アレッシー）	2,182,600	燈地独歩	ALL Ⓟ
☆	ハイパーヒシバシチャンプ（タイムアタック）	30"95	ばあにん☆	ALL 5 12 22 27
8	バカバカパッション（スペシャル）	1,193,540	ばあにん☆	ALL 92－89－92－89
9	ミッキーのマジカルテトリス（UP・DOWN）	152,067,300	プチテトリスプロ	ALL 全消し×19
★	ストリートファイターEX2（ブランカ）	2,998,200	MIZ神－ZZ㊉	ALL ㊎

扇ケ丘レジャーセンター ☆=5 (287)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイティングレイヤー（ホノ）	2,099,900	トサエFCKI	ALL
☆	ファイティングレイヤー（ジクシット）	1,614,400	T Cue KOSすまきはいいこと	ALL
3	ファイティングレイヤー（シャン）	1,455,900	Ora Cチャイナばう カンカノまもり中	ALL
☆	ファイティングレイヤー（ジョー）	1,473,000	T Cue KOSすまきはいいこと	ALL
★	ストリートファイターZERO3（ローズ）	7,137,300	Aya C チャイナばう	ALL
6	ショックトルーパーズ2ndスカッド（ルル）	9,630,810	HSIN－KAZ	ALL
7	ジョジョの奇妙な冒険（花京院）	3,073,100	IKD CON[illegible]	ALL
8	ジョジョの奇妙な冒険（デーボ）	2,780,500	ZzRing－すきもんDC	ALL ㊎㊎
9	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,589,700	すさまじーカモネ	ALL
10	レイクライシス（1号機）	7,577,180	KLUZ	ALL

ゲームセンター・パスカル大福店 ☆=5 (36)

岡山県岡山市大福134－4 ☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パズループ	18,472,130	ダーツ	1コインALL ステージモード
☆	ビートマニア3rdMIX	1010－15－0－0	ZZZあいくち	EXボーカル
☆	ビートマニア3rdMIX	1206－31－0－0	ZZZあいくち	EXスペシャル
4	ダンスダンスレボリューション	359,462,000	XY	アナザー
5	テトリス・ザ・グランドマスター	11'41"43	ZZZ七首	ALL GM
6	ジョジョの奇妙な冒険	2,462,600	ZZZ七首	ALL ミドラー
7	月華の剣士2	47人斬り	金切れ時間切れ	高村響 福岡から来た
8	対戦とっかえだま	5,131,500	ダーツ	ALL 数珠24連鎖 76個
9				
10				

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=0 (9)

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F ☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（マリオン）	1,655,900	すぐ死んでしまいます MANABE	2－4
2	ガンバード2（バルピロ）	1,201,200	エイ!!ケンツキ!!	2－1
3	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	2,022,000	60万落ち nWo－D・M翔	ALL P×6
4	エスプレイド（いろり）	31,379,630	YMG 6	ALL 残3 6
5	月華の剣士2（翁）	1,690,700	FAD－IDA	ALL P×7
6	キャメルトライ	4'29"9	CAN	ALL スペシャル
7	パイプドリーム	1,343,120	ケンツキ!!	C－13
8	サイドアーム	1,824,300	のトアホか やるあんのかコラ！	ALL
9				
10				

遊ingポイント・セオラ ☆=2 (7)

滋賀県草津市大路1－7－12 ☎(077)562－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	テトリス・ザ・グランドマスター	9'49"30	大天才 大八木師匠に捧ぐ？NOV	グランドマスター
2	ビートマニア3rdMIX（EX.スペシャル）	グレート数 1,120	Afro	ALL
3	ビートマニア3rdMIX（EX.ボーカル）	グレート数 950	Afro	ALL
4	レイクライシス（WR 12R）	15,237,320	D Z	ALL 残0 MAP 2
5	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	1,787,600	D・S	ALL
6	スパイク・アウト（NEWver ホワイト）	4,122,040	Afro	ラストボス EASY
7	月華の剣士2（辻斬りモード）	54人斬り	ヨーヨー壊れちゃえ！みのぞー	高嶺 響（力）使用
8	Gダライアス（ヤーン クノオネ）	37,367,840	[illegible]	ALL 5120pt
9	バトルガレッガ（ガイン）	15,323,740	理緒ちゃん可愛い過ぎ G.T ZTT㊉会	ALL トリ240
10	コナミ80'Sアーケードギャラリー（少林寺への道）	10,000,000＋α	近藤先生やりました G.T ZTT	266面で連続6時間†

オキモト ☆=0 (22)

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2（玄武）	1,368,000	BHA	ALL
2	月華の剣士2（斬鉄）	1,298,700	BHA	ALL
3	月華の剣士2（天野漂）	931,700	AHO²	ALL
4	月華の剣士2（李烈火）	893,300	R・F	ALL
5	月華の剣士2（鷲塚）	844,400	M・F	ALL
6	月華の剣士2（槐）	842,200	TAC	ALL
7	月華の剣士2（刹那）	838,400	AAA	ALL
8	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	1,087,600	/54	ALL
9	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフ）	830,800	AHF	ALL
10	ジョジョの奇妙な冒険（承太郎）	816,900	AHQ	ALL

コスミックプラザABC ☆=6 (110)

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士2（サバイバル・斬鉄）	50人斬り	ナウマン	ALL
2	ファイティングレイヤー（ホイン）	2,455,800	KHJ	ALL
3	ファイティングレイヤー（雪舟）	2,231,800	KHJ	ALL
4	ファイティングレイヤー（ブレア）	1,809,900	KHJ	ALL
☆	ファイティングレイヤー（ラン）	1,584,600	KHJ	ALL
☆	ファイティングレイヤー（鉄雄）	1,530,200	KHJ	ALL
7	ファイティングレイヤー（ジクシルト）	1,417,800	KHJ	ALL
8	ファイティングレイヤー（ジョー）	1,312,700	KHJ	ALL
9	ファイティングレイヤー（ジャニス）	1,524,300	KHJ	ALL
10	ファイティングレイヤー（シャン）	1,402,700	KHJ	ALL

GAME'S Will ☆=2 (449)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（アブドゥル）	3,815,100	ひぐいGYO	ALL
2	バカバカパッション	1,172,830	水森 かい	ALL
3	月華の剣士2（高嶺 響）	53人斬り	小泉明ロリロリキュー拓	人斬りモード 力使用
4	ガンバード2（タピア）	1,463,200	ムスタングK.A A	2－4 ㊎
☆	カオスヒート（ヴォルト）	9,999,999	達成者2名	ALL
☆	カオスヒート（J. クライタ）	5,757,230	wzh	ALL
7	ストライカーズ1945II（スノングバンケ）	3,179,700	[illegible]	ALL
8	ソウルキャリバー（アスタロス）	1'29"67	[illegible]	ALL
★	ストリートファイターIII 2nd（ヒューゴ）	7,929,200	タコ太	ALL ㊎
10				

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆=1 (9)

広島県広島市中区紙屋町2－2－17 ☎(082)242－7588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ガンバード2（アイン）	2,641,800	RDZ K M	ALL
2	[illegible]	308,981,200	SMC[illegible]	ALL
3	てんこもりシューティング（初級）	903,340	ブッコロス C－PLAY－岩ピン	ALL㊎ 説教あり
4	てんこもりシューティング（中級）	1,908,950	ブッコロス C－PLAY－岩ピン	ALL㊎へっぽこ ノーミス 説教あり
5	てんこもりシューティング（上級）	2,887,600	ブッコロス C－PLAY－岩ピン	ALL㊎ノーミス 説教あり
6	月華の剣士2（スコノ）	1,932,500	NEZ－GYO	ALL・斬鉄
7	月華の剣士2（辻斬り）	45人斬り	KIMOR	響使用
8	[illegible] HARD ANOTHER	351,587,400	MO	4曲 TEAMF T ちヨロック
9	レイクライシス（WR 03）	13,293,080	CRS－WEST	ALL
10	スーパー[illegible]（参考）	87	XRX－説教りすたあくん	ALL・ライフ3設定 説教なし

タイトーイン002スタジアム ☆=0 (371)

大阪府豊中市玉井町1－9－3 ☎(06)6844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（ジョセフジョースター）	2,430,100	ROKドラドラドラドラグレートだぜ！	ALL
★	ストリートファイターEX2（ガイル）	3,177,100	CST	ALL
3	ストリートファイターEX2（D.ダーク）	3,190,700	京都Q入差	ALL ㊎㊎
4	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	3,160,000	詐欺師	ALL ㊎㊎
5	テトリス・ザ・グランドマスター	10'47"95	G M元気か？小泉	ALL G・M
6	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（2人同時プレイ）	106,260	きらり原♥喪城	ALL 1P54530 ㊎ 2P51730
★	餓狼伝説スペシャル（山田十兵衛）	2,706,800	HYAKU－KTL UGF(チカン)	ALL㊎ D×29
★	餓狼伝説スペシャル（[illegible]）	2,793,900	HYAKU KTL UGF	ALL D・32
9				
10				

GAME'S MILK ☆=0 (86)

京都府宇治市大久保町北ノ山101－5 ☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険（イギー）	2,587,000	剣聖様これでもダメ？ ANCHAN	ALL
2	月華の剣士2（人斬りモード）	48人斬り	ナキ・大好きなBee	㊎ 斬鉄使用
3	ショックトルーパーズ2ndスカッド（トーイ）	21,830,680	R.氏お元気してますか？ との仕様－①	ALL 左ルート
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド（エンジェル）	17,722,830	[illegible]	ALL クリア2周目 左ルート
5	バカバカパッション	953,300	プリンセス バカバカパッション	ALL 4曲目あり
6	パズループ（とことんモード）	1,180,180	GSK	ALL
7	パズループ（ステージモード）	19,737,970	GSK	ALL
8	ライデンファイターズJET（クノノイン）	148,550,942	R	ALL
9				
10				

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆=2(17)

福岡県山門郡三橋町大字百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(ンドゥール)	4,065,300	YST MUGEN	ALL P×1落ち
2	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	3,750,000	ALS JOKER	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	2,510,400	おと さん	ALL
4	ストリートファイターZERO3(かりん)	6,065,400		ALL へカ負け
5	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	5,552,300		ALL
6	月華の剣士2(斬鉄)	43人斬り	ALS JOKER	ALL
7	侍魂2アスラ斬魔伝(覇王丸)	6′54″43	かりま	ALL
8	ビートマニア3rdMIX エキスパート クラシック	グレート数 1,061	ナイト財団もょもと れへるよんしゃっちち	ALL
9	ビートマニア3rdMIX エキスパート スペシャル	グレート数 1,116	ナイト財団もょもと れへるよん ゃつはち	ALL
10				

チャレンジバンバン ☆=1(153)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	2,451,500	ま くん	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(影DIO)	1,086,200	メケサク	ALL
3	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	21,631,120	S H	ALL
4	月華の剣士2(翁)	1,864,200	FAD IDA	ALL
5	レイクライシス(WR 03)	15,645,880	S H	ALL MAP5
6	アシュラブレート	2,978,900	ひげの王者けいた	ALL
7	ランドメーカー(裏)	76,441,780	Y T ダンサー	ALL
★	ストリートファイターZERO3(元)	5,585,200	ひげの王者けいた	ALL X SM
9	レイディアントシルバーガン(stage4)	22,614,630	AMT☆PPP	ALL
10				

アメニティスペースOZ ☆=0(40)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ガンハート2(マリオン)	1,291,800	HY	C 2 1 ALL 宇部新川店
2	パズルループ(とことんモード)	341,230	NCNちゃん	Lv 76 ALL 宇部新川店
3	ダンスダンスレボリューション(ハードモード)	153,435,900	RIK	ALL 宇部新川店
4	ダンスダンスレボリューション(アナザーモード)	95,733,800	A P	ALL 宇部新川店
5	ダンスダンスレボリューション(マニアックモード)	136,268,800	GOD	ALL 宇部新川店
6	ダンスダンスレボリューション(ダブルモード)	64,899,800	UUU	ALL 宇部新川店
7	ダンスダンスレボリューション(アナザーダブルモード)	36,508,400	GGC	ALL 宇部新川店
8	侍魂2アスラ斬魔伝(覇王丸)	4′02″93	K T	ALL 小野田店
9	バカバカパッション(スペシャル)	929,250	M N	ALL 小野田店
10	ショックトルーパーズ2ndスカッド	5,202,860	AAA	ALL 宇部新川店

PLAY－HOUSEアスカ ☆=0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険	1,484,100	Mr END	ALL トラー
2	月華の剣士2	1,071,900	Mr－RUS	ALL はぐれ
3	侍魂2アスラ斬魔伝	8′43″40	Mr RZ	ALL 風間
4	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr－GGG	ALL ブランカ
5	サイキックフォース2012	3′51″69	Mr HER	ALL ゲイツ
6	超鋼戦紀キカイオー	3,020,200	Mr Y M	ALL ワイズタング
7	ランドメーカ	40,238,250	Mr END	ALL 鉄舟
8	ソウルキャリバー	2′08″50	Mr VFX	ALL アスタロス
9	ドラグルハウト餓狼伝説	1,355,900	Mr Y S	ALL 山崎
10	ブレイジングスター	19,461,280	Mr OWA	ALL ペプロス

モンキーハウス本館 ☆=10(460)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ファイティングレイヤー(ホン)	2,668,800	ITM	ALL
2	ファイティングレイヤー(鉄雄)	1,524,800	ITM	ALL
☆	ファイティングレイヤー(ブレア)	2,595,900	HIE	ALL
☆	ファイティングレイヤー(ジャニス)	2,097,000	HIE	ALL
5	てんさまシューティング(中級)	1,850,460	IND CK JP	ALL
6	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	3,160,100	せっかくたから 俺は この店の機体を選ぶぜ	ALL これはひと 大冒険
★	サイキックフォース2012(エミリオ)	1′48″72	G M C 説教ずえむの こんちゃんぷ	ALL
☆	パズルループ(ステージモード)	80,102,090	説教ZAC Ristar	ALL
☆	パズルループ(とことんモード)	1,222,510	説教ZAC Ristar	ALL 井上師匠の名言
★	ジョイマイザーロボ	3,660,800	スマキ氏感謝 説教 Scmh PAN大I	ALL

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(10)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6015

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイクライシス(WR 01R)	8,027,650	T N H2H	
2	レイクライシス(WR－02R)	9,371,980	T N－RIH	
3	月華の剣士2(鳥獣 嘴)	1,399,200	Dear	1cALL
4	月華の剣士2(楓)	32人斬り	Dear	1cALL
5	てんさまシューティング	668,020	AAB	EASモード 1cALL
6	ストリートファイターZERO3(アドン)	3,155,400	よーすけ	X SM 1cALL
7	ストリートファイターZERO3(春麗)	3,727,600	よーすけ	X ISM 1cALL
8	ストリートファイターZERO3(ケン)	5,199,700	よーすけ	X ISM 1cALL
9	ストリートファイターZERO3(ブランカ)	3,836,000	よーすけ	X SM 1cALL
10	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,880,900	SSS	X ISM 1cALL

ゲームプラザ白山 ☆－5(238)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	2,157,300	KMM 今度	ALL
2	てんさまシューティング(初級)	921,890	KMM	1cALL
3	月華の剣士2(ムクロ)	1,726,000	JSH MAO 乱れ討ちからの刺客	1cALL 力使用
4	月華の剣士2 タイムアタック 高嶺響	49人斬り	JSH Sg EVB 鹿児島から	力使用
☆	ブラッディロア2(ハクリュウ)	1′43″40	EXR	1cALL
☆	デッドオアアライブ++(ノーマル・ライドウ)	1′37″65	熊本おたく襲撃隊	1cALL 金かえりん
7	デッドオアアライブ++(バーストライドウ)	1′35″25	襲撃 くまそ	1cALL 要努力 これでもダメ？
8	てんさまシューティング(殿を倒せ)	135,900	エロゲー㊣	完全1人プレイ
9	てんさまシューティング(誘爆で敵を破壊)	212,500	エロゲー㊣	完全1人プレイ
10				

サブカルチュア ☆=1(177)

福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	3,159,300	中なる大好き 長	ALL
2	ジョジョの奇妙な冒険(アブドゥル)	3,010,000	ちょっと手抜き YSI MUGEN	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	2,342,100		ALL
4	ジョジョの奇妙な冒険(ニトゥー)	2,209,600		ALL
☆	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャレンジ)	5,823,700	XYZ	ALL ワイズタング使用
6	超鋼戦紀キカイオー(ストーリー)	2,345,700	XYZ	ALL ワイズタング使用
7	アシュラブレード(タロス)	1,186,900	こんなの誰もやらんで 長	ALL
8	アシュラブレード(フーディー)	803,900	P助	ALL
9	月華の剣士2(ストーリー)	1,887,200	大きい亀がズブリと！ 長	ALL 玄武の翁使用
10	月華の剣士2(サバイバル)	49人斬り	来店記念スコア Ami	響使用

えの木朝倉店 ☆－2(16)

高知県高知市旭町3 104 ☎(0888)25－3293

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	バトライダー(Ver B 上級)	26,534,330	長田仙人	ALL 同
2	ジョジョの奇妙な冒険(花京院)	3,142,400		ALL 連
☆	ショックトルーパーズ2ndスカッド(トーイ)	22,570,600	さきお	ALL 連
4	ショックトルーパーズ2ndスカッド(レオン)	19,679,460	てかむかつく！さきお	ALL 連
5	ショックトルーパーズ2ndスカッド(エンジェル)	18,937,790	さきお	ALL 連
6	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルル)	22,243,210	よこの野郎！ さきお	ALL 連
★	ストリートファイターEX2(バルログ)	3,204,200		ALL 連同 K 109万 SS1着
8	月華の剣士2(守矢)	1,730,700	あの声の高さとハゲた頭は許せん(李)!!さきお	ALL 李烈火あり
9	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	2,131,600	ALLできりゃあ一等兵 柾木二等兵	6 連
★	ストリートファイターⅢ2nd(ダッドリー)	6,549,100	ザ☆ザ☆ジ☆お☆ザ☆と☆ザ☆こ☆ザ☆汁	ALL 連 いぶき瞬殺 ギル無し

ゲームスポット・フォーカス ☆－0(3)

大分県大分市末広町1 1 5 ☎(097)532－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョジョの奇妙な冒険(ンドゥール)	3,828,700	友会 ACE K	ALL F・4 D・4 50万落ち
2	ジョジョの奇妙な冒険(イギー)	2,518,800	KUD	ALL
3	ジョジョの奇妙な冒険(ポルナレフ)	2,151,300	KKK	ALL P・7
4	ジョジョの奇妙な冒険(DIO)	2,099,300	貴生F友会 ACE K	ALL P×3 D×3
5	ジョジョの奇妙な冒険(承太郎)	2,087,600	貴生F友会 花屋OBG	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	1,644,600	JYO	ALL
7	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	1,484,200	Mr CAX	ALL P×1
8	ジョジョの奇妙な冒険(チャカ)	1,346,000	J T	ALL
9	ジョジョの奇妙な冒険(影DIO)	1,006,300	EVE	ALL P×5
10	月華の剣士2(タイムアタック)	50人斬り	貴生F友会花屋OBG ACEがんばれ	ALL 大野

ホワイトハウス箱崎店 ☆－1(85)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	月華の剣士2(人斬りモード)	59人斬り	みのさー	響使用
2	ガンハート2(アイン)	1,396,600	Mr マチャヤ	2 2 連付き
3	ガンハート2(マリオン)	1,432,100	Mr マリオン命	2 2 連付き
4	バカバカパッション(スペシャル)	1,089,420	Gz HID	87 86 90 78
5	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	2,011,200	Gz HID	ALL
6	ジョジョの奇妙な冒険(アレッシー)	1,391,700	テキト KBN	ALL
7	バトルガレッガ(チッタ)	14,574,790	NDICK KBN	ALL トリ140万 5面終了3100万
8	マクロスⅡ(エキスパート)	4,388,570	HTR Ⅱ	ALL 連付き ガンバります
9	コズモ・ギャング ザ パズル	9,999,999	NO B	
10				

タイトーイン空港通り店 ☆=0(36)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バニークボンバー	97,519	SUR R T	ALL
2	レイディアントシルバーガン ...ーズJET(スレイブ)	150,020,294	FAD LXS7	ALL
3	レイクライシス(WR－02R)	10,341,820	T おいそ	ALL 残0
4	侍魂斬紅郎無双剣	701,200	T おいそ	ALL 右京
5	ナムコクラシックVol 1(ギャプカ)	455,180	SUR R T	ALL オリジナル
6	ナムコクラシックVol 1(マッピー)	230,310	SUR R T	ALL 2 ス
7	クイズ大捜査線(ソートシオ1)	171,000	坂本 りえ	ALL ライ 5
8	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,413,700	FAD LXS7	2 2
9	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	1,312,200		2 2
10	ぽっぷんまっぷ(ぱずる)	1,491,400	SUR R T	ALL 3つ

君もめざそう！ハイスコア！／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイム）を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

次回のスコア締め切りは
3月22日
（23日消印有効）

プレゼント

1「サイキックフォース2012」試作品腕時計

1名様

君はこんな伝説を聞いたことがあるか？タイトーのどこかには、プライズグッズ用に作ったサイキックフォース2012の腕時計の試作品が眠っていると…。なんとその腕時計は、タイトーでも10個しか作っていないのだ！今回某ルートから入手したこの腕時計はそのうちの1個ってワケ。しかもプライズ用だから、言うまでもなく非売品！この時計の価値がわかる人は、がんがん応募してきてほしい。まさに究極のサイキックグッズと言えるだろう。ちなみに、文字盤に描かれているキャラクターはバーンだ!!

TAITO *presents*



2ウィザーズハーモニーR オリジナルサウンドトラック
3ラジオ・スーパーロボット魂 vol.3
4スーパーロボット大戦 鋼のコクピット
5DRAGON '98 SPECIAL LIVE by "MONOLITH"

新譜CD各種！

各2名様

FIRST SMILE *presents*



2


3



4


5

6電撃ゲーム小説大賞新刊セット

好評発売中！電撃ゲーム小説大賞受賞作品の新刊！第5回の銀賞受賞作品「コールド・ゲヘナ」、同金賞受賞作品「学園武芸帳『月に哭く』」、第4回の大賞受賞作家の最新刊「ブギーポップ・オーバードライブ　歪曲王」、第3回の金賞受賞作家の最新刊「蓋楽都市OSAKA」の4冊をセットで！



1名様

MEDIAWORKS *presents*

7「L.A.マシンガンズ」ポスター

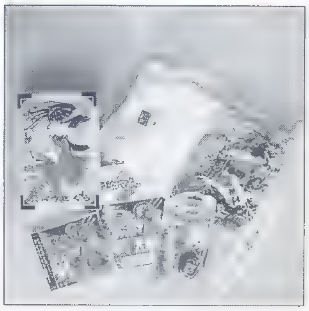
「L.A.マシンガンズ」っていうとアクション映画の題名みたいだけど、ご存じのとおりセガのガンシューティングゲーム。名前から受ける印象通り、わりとハードな感じで、難度も高め。撃つときの振動もかなり激しいので、一度体験するのをオススメするぞ。その時は、本誌善之字元帥による攻略を読むのも忘れずに。がっつり参考になるはずだ！



5名様

8セガグッズいろいろセット

ゲーメストライター・キャサ夫ときらり屋が、先日おこなわれたセガのガンシュー大会で優勝したときの賞品を読者のみんなにプレゼント！個人的に愛して止まない「ダイナマイト刑事2」のサントラCD&攻略本、ゲーセンで大人気の「マジカルトロッコアドベンチャー」の携帯ストラップ、Tシャツやサクラ大戦のパズルorオラタンのフィギュアなど豪華なブツがいっぱい！



2名様

SEGA *presents*

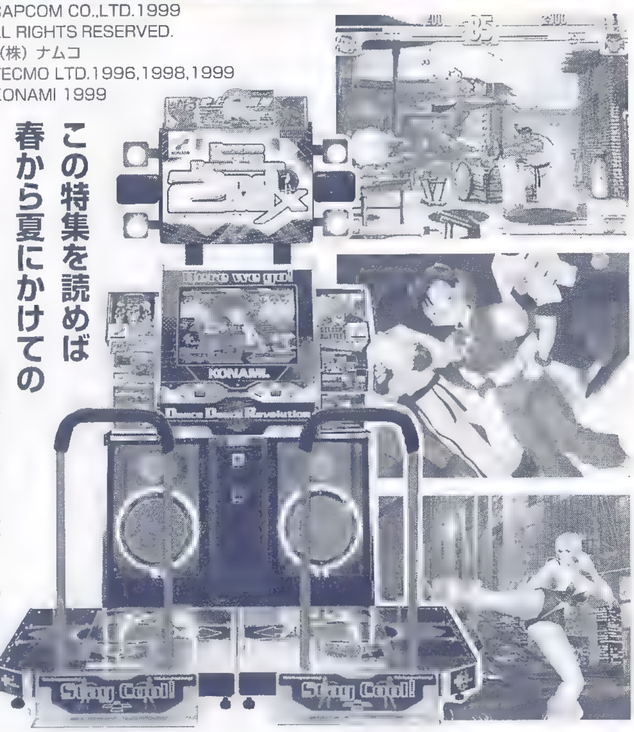
1応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2余白にははみ出しコーナーあての質問とかを書こう！

次号予告

AOU SHOW'99 最強ゲームはこれだ!!

2月17・18日に行われたAOUショーを徹底取材。おなじみのアンケート集計の最終結果や各メーカーブースのリポートなど、19Pという大ボリュームでAOUショーの全貌を掲載。お楽しみに。

この特集を読めば春から夏にかけてのアーケードゲーム業界の動きがわかる!!



一押しゲーム

※都合により変更する場合もあります。ご了承ください。

ストリートファイターIII 3rdストライク Fight of the Future
餓狼伝説WILD AMBITION

徹底攻略 ■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）■幕末浪漫第二幕月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～（SNK）■スパイクアウト・ファイナルエディション（セガ）■グラディウスⅣ（コナミ）■ギガウイング（タクミ/カプコン）■バトルギア（タイトー）■ガンバード2（彩京）■ガントレット・レジェンド（ATARI/SNK）

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

カラーイラスト募集！

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

■データ投稿時の注意
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

■宛先　カラーアイランド人気投票（仮）係まで（コーナータイトルの応募もこちらへ）
■締め切り　3月30日（必着）

ゲーメスト アイランド

<アイランド文章&白黒イラスト投稿用アドレス>
island@shinseisha.co.jp
<はみだしコーナー用アドレス>
ps-post@shinseisha.co.jp

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。上記アドレスへの投稿もOK。

はみ出し情報原稿 P.S.GAMEST Q&A P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST ゲームセンターを10倍おもしろくする本

ゲーメスト次号 No.256 は予価540円で

3月15日(月)発売!



●ここ数年、かなりのゲームが未調整のまま市場に出荷されている。それが最近は破綻じゃ済まないレベルまで来てしまっているのが心配です。バグって停止してしまう格闘ゲームや、フリーズしたかのようなコマ送りが1分近く続くシューティングetc…プレイヤーは1コイン単位で済むけど、オペレーターの方は数十万円という大金で基板を購入しているという事実を開発の方々は強く再認識してほしいと思います。（FRS-N,O）



●かねてから気になっていた「UO」を始めてみました。とりあえず、ワコクのブリタニアからスタート！はやる気持ちを抑えきれず、マニュアルもろくに読んでなかったものだから、買い物の仕方さえも、いちいち人に尋ねる始末。まさに「初めてのお使い」って感じ。結局、歩き回って会話しているだけだったけど、かなり楽しめました。プレイされている方、縁があったらよろしくね。（「初めて見たシーンが人殺し…」のIbis＝GED）



●最近は、グラディウスⅣ、エスプレイド、ガンバード2、レイクライシスとやるゲームが多くて困っています。周りの人間には「やるゲームが多くて羨ましい」などと言われるけど、すべてのゲームをしっかりとやり込むためには、圧倒的に時間が足らないんですよね。お金の減りもハンパじゃないし（こちらはかなり深刻な問題）。でも、おかげでしばらくの間は、何もゲームが出なくても退屈せずに済みそうです。（KMT）



●つい先日、ベーマガのハイスコアが終了したことを知人から知らされた。ここ数年たまに目を通す程度だったが、まあしかたないとでもいうか、ある意味当然の成りゆきだとも思った。もしメストのハイスコアが終了したら自分はどうするだろうと考えたが、毎日の生活にほとんど影響がないことに気づき、悲しくなった。今もグラⅣで世間との距離を、勝手に感じています。（京城）



●ガンシューをやっているとどうしても気になるのが、お店によって照準の調整が微妙に違うこと。まあ、これは利き目や各人の好みによって違ってくるものなので、万人が気に入る調整にすることはハナから不可能。その点、タイムクライシス2にあった隠しコマンドの照準調節モード（ペダルとトリガーをONにしたままコイン投入）は素晴らしかったと思う。このシステム、何とかすべてのガンシューに標準搭載してもらえないものかなあ。（善の字）



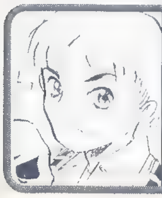
●餓狼伝説WAにて、久々にシステム的2D格闘に再挑戦！さらに、次はストⅢ3rdにまで手を出そうとしている…。本来予定になかった行動をしているだけに、希望（新キャラとか）と不安（ブロッキングとか）が入り交じる今日この頃であります。一方では、やはり新作3D格闘を夢見つつ…。またパズル的（ハメ的？）戦略を組み立て、そしてそれを実践（ていうことはハメ？）する楽しみを味わいたいものです。ドカポン。（ちゃっきー）



●1999年1月。いち早く世紀末とやらを体験してきた。それはMARILYN MANSONのLIVE。知ってる人は知ってると思うが、ヴィジュアル的にも音楽的にもかなりキてる連中だ（最新アルバムのコンセプトによって、少し落ち着いたが…）。このLIVEの内容がスゴイのなんのって。まぁ、ここで書き出すときりがないのでやめておくけど、もしこれを読んで「オレもMANSONファンだぜい」って人がいたら御一報を。（若人）



●前号、「AOU最強ゲームはどれだ」の取材でガンビートを見てきた。見た感じナイストやサンダーセプターを思い出す（バーニングフォースという声も）。まだ開発途中ということもあって、ゲーム性に関してうんぬん言えるときではないが、良質のタイトルを生み出しているトレジャーだけに、楽しませてくれるものになるだろう。使うとしたらクニャニャ＆フニャニャかな。（ガントレット・レジェンドとFFにハマリ中！ゆさ）



●ゲーメストに配属になって今年で2周目。開幕からの激しい打ち返し弾を避けながら、なんとか隔週2ステージをクリアしてきた。パワーアップも多少は取ったつもりだ。そして来月から別ルートに分岐をとることになった。今度のルートはムック。以前通ったことのあるルートだが、気をひきしめて頑張りたいと思う。今までアドバイスをくれた編集とライター陣に感謝！（トロピコン）

今ゲーセンに必要なゲームとは？

石井ぜんじ

今回は、ゲームセンターにいろいろなジャンルのゲームが必要である理由をストレートに語りたい。

近年は対戦格闘ゲームが中心になってゲーセンを引っ張ってきたが、同じタイプのゲームがずっと続くことはなかなか難しい。同じものを同じプレイヤーがやり続けるとどうしても飽きてきてしまう。それを解消するためにさらに刺激的な新しいゲームシステムを加えるが、無理に加えると本来ベースになっていたゲームの面白さと違う方向のゲームになって失敗しやすい。

また大きいのがマニア層の存在である。同じジャンルをずっとやっていればうまくなるのが早い。これにより、初心者がまったく勝てない、複雑で理解しにくい、難度が高くなりすぎるなどの大きな弊害が生まれる。これらの根本的な理由から、同じジャンルを続けていくことは非効率的なことであると言えるだろう。

また、対戦格闘を始めとした、プレイ時間が短くても楽しめるタイプのゲームのみになっていくことも大きな問題をはらんでいる。なぜかといえば、人はそれぞれのタイプがあり、対戦格闘だけではすべての人の好みをカバーできないからだ。

対戦格闘を始めとしたプレイ時間の短いタイプのゲームは、非常に人間に緊張感を強いる。短い時間に集中しなければならないが、それだけの闘争心を持っていたり、緊張感に耐えられる人は最初から少ない。

自分のペースでまったり遊びたい人は、ほとんど家庭用に流れてしまっている。それを逆に捉え、開き直って家庭用との差別化を声高に叫び、対戦格闘や大型筐体を作ってみても、感性の違う人は再び戻って来ないだろう。

疑問なのは、家庭用にあるタイプではもうゲーセンでは対抗できないと諦めていることである。家庭用とアーケード、一見同じようなゲームでも、それぞれのファンに合わせて作れば全然違うタイプの面白さが出来上がるはずだ。

アーケードは100円を入れる、人から見られている環境で外でプレイするという時点で家庭用と大きく違う。自然に緊張感が生まれるので、例えばストーリー性のあるアクションでも、家庭用とは全然違うゲームの作り方やゲーム性になるはずである。

誤解を恐れずに言えば、ゲーセンに必要なのは、家庭用と同じようなゲームなのである。もちろん、まったく同じではいけない。正確に言えば、今のアーケードになくて家庭用にある要素のゲーム性を持ち、アーケードでこそ楽しめるようにアレンジすることが必要なのである。

待って〜もうひとこと

●今回のNAOMI特集は見てくれたかな？担当の苦労人編集ノリックは、鼻息荒くも青息吐息だったが、次号の特集も編集部の総力を結集してのAOUショーリポートだ！詳細なリポート記事はもとより、恒例の濃厚座談会もたっぷり掲載。ストⅢ3rd、DDR2ndMIXはどう評価されたのだろうか。我ら的には編集者大予想座談会の読みが当たってるかも気になるところ…とにかく期待して待っていてくれ！（メスト編集一同）

●3月19日からのゲームショウのために、新声社としては、またまた強力なアイテムを用意してみたりしているんだな、これが。まだ俺の隣の席のマウント二田にも内緒なのだがちらっとばらしてしまうとだな、うたたねひろゆき先生のモリガン＆リリスの新作や、蘭宮涼先生のナコルル＆リムルルグッズなんていう、そりゃぁもう頑張ってみましたって感じの痛恨のラインナップですわな。ええ。（ぐっずひで）

表紙の裏をとれ

●山崎先生です。ギロチンです。怖くなりすぎたかも…。

ガロウはよく見かけるんですが、グラディウスないんですけど？どういうことだ？オイ！ガントレットも！でもあんまし強くは言えないかなァどこも大ヘンだし。そゆわけで江古田「ゲーパ」に最近おせわになりつつ…だって「ナイトスラッシャーズ」とかなかなかできんもん。

藤原ひさし

次号 GAMEST は 3月15日(月)発売

「実践派」ゲームスクールなら、HCS(ヒューマン クリエイティブ スクール)。

ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。



5つのステージで展開
"単純・爽快"な
ハイスピード無重力
アクションゲーム
97最優秀作品

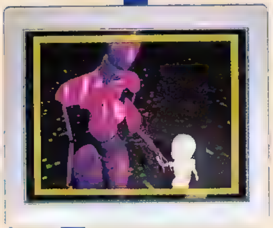


カーデザインも
操作感覚もとことん
リアルな通信対戦
レースゲーム
多人数プレイ可能
97優秀プログラム賞作品



ハイテンションな
サウンドと、
秒間2千80万ドットの
超高速描画が融合した
MOVIEシーンは必見!
97優秀グラフィックス賞
&サウンド賞作品

'97年度
◀卒業制作
&
課題作品▶



タイトル「手をつなごう」。
メッセージ色の強い
仕上がりの、静止画。
3D課程1年生作品



「Bike」のもつ
フォルムの美しさを
リアルに再現させた
MOVIE
3D課程1年生作品



オリジナリティ
あふれる、
女性ならではの
ファンタジックな世界観
を演出したMOVIE
3D課程1年生作品

'99年4月
ネットワークゲーム課程
開 講 !

H.C.Sとは、

- **世界で最初のゲームスクール** 1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- **あの"HUMAN"が全面支援** ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- **実践的カリキュラム** ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- **学生作品の質が高い** "即戦力"をモットーに"こだわり"の作品づくり。
- **自由な校風** 「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

卒業生の主な就職先企業

(株)アスキー	サミー(株)	任天堂(株)
(株)アトラス	(株)スクウェア	(株)ハル研究所
アルゼ(株)	(株)セガ・エンタープライゼス	(株)バンダイ
(株)カプコン	(株)タイトー	(株)バンプレスト
(株)クリーチャーズ	(株)ティーアンドイーソフト	ビデオシステム(株)
(株)ゲームフリーク	テクモ(株)	ヒューマン(株)
(株)工画堂スタジオ	(株)ナムコ	その他、ゲーム、
コナミ(株)	日本物産(株)	マルチメディア関連多数

HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求(無料)・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial **0120-37-9898**
本校代表 TEL 0422-23-1111

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学 随時受付中

設置課程(2年制)

- **マルチメディア エンタテインメント課程** C言語 CG概論 サウンドデザイン 企画設計 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他……(募集定員 200名)
- **マルチメディア 3Dグラフィックス課程** 3D制作実習 映像制作 ゲームグラフィックス基礎 デッサン 卒業制作 他……(募集定員 80名)
- **ネットワークゲーム課程** ネットワーク概論 ネットワーク構築論 ネットワークプログラミング ゲームプログラミング C言語 卒業制作 他……(募集定員 80名)

願書受付中
推薦入学・一般入学

学校説明会&体験入学
3 7日 今期はこれがラストチャンス!!
予約不要・10:30 START

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町1-2-12



NAOMI

The Last System Board of 20th Century

NAOMI 参入メーカー

- エイティング／ライジング
- カプコン
- ケイブ
- 彩京
- サミー
- ジャレコ
- セガ・エンタープライゼス
- テクモ
- トレジャー
- ビスコ
- ビデオシステム

以上50音順（1998.11.11現在）






その現在と未来






ゲーセンを変える！ぜんじが語るNAOMIの潜在能力

NAOMIは業界が待ち望んでいたハードと言える。それは、ドリームキャストとの連動だけではなく、ゲーセンが抱えていたさまざまな問題を解決できる可能性を秘めているからである。NAOMIによってどのようにゲーセンが変わっていくのか、期待できるのかを語っていきたい。

まず、ゲームセンターのさまざまなゲームは、統一規格ではなく、各社の独自のハードによって成り立っている。そのため、ハードの力が弱いメーカーが面白そうなゲームを作るには、最初から条件が厳しいのである。

ところが、このように他メーカーが参加しやすいハードが出てくるとハードの弱かったメーカーでも、アイデアや練り込みで勝負できるようになってくる。今まではやりたかったけどできなかったゲームが大手のメーカーと同じ土俵で勝負できるのだ。斬新な思い切ったアイデアのゲームが出てくることが予想できる。

また、NAOMIは非常に高性能で基板が低価格だというのも大きい。低価格というのは、一見プレイヤーには関係ないように思える。だが、低価格になればなるほど50円ゲーセンに入りやすい。しかも、低価格ならプレイ時間が多少長くても採算が合う。つまり、百円で長く楽しめるゲームが作れる可能性が出てくるのである。特に、対戦格闘のCPU戦が易しくなったり、見た目のきれいなアクションやシューティングが作りやすくなるのを期待したい。

さらに期待できるのは、3Dポリゴンとしての性能が高いのと、通信機能が充実していることである。3Dポリゴンだと、自分の視点で世界に埋没しやすいゲームが作れる。それが通信できれば、家庭用ではなかなか盛り上がりにくい通信タイプのゲームがいろいろ考えられる。今は少ないが、今後はバーチャロンの4人同時対戦ができるタイプや、異なった視点で楽しめるD&D®のような3DRPGアクションなど、まさに夢への架け橋になるゲームがいくつも考えられる。

さらに、ドリームキャストとの連動により、自分のデータをいろいろな場所でやりとりできると今までにない楽しさが生まれるだろう。家庭用で育てたキャラをアーケードで使ったり、レベルの高いゲーセンで鍛えてマイキャラのレベルをあげたりとさまざまなアイデアが実現化しそうだ。

多くのアーケード開発者の夢や独創的なアイデアは、ハードスペックが足りない、開発費がかかりすぎる、プレイ時間が長すぎるなどの制約によって挫折してきた。だからこそ有能な開発者は家庭用に流れてしまったりする。それがNAOMIによって少しでも解消されれば、ゲームセンターは確実に面白くなるだろう。どうもNAOMIはドリームキャストとの連動という意味しか理解されていない感があるが、アイデアのあるサードパーティーに可能性を開いたということが非常に大きく、期待がかかるのである。

NAOMIとは?

NAOMIが発表されたのは、1998年のAMショーであった。その時のセガブースにはNAOMI専用のスペースが設けられ、ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2、ダイナマイトベースボール、ブラッドバレッド（ゾンビリベンジ）、バギー（仮）が参考出展されていた。モデル3と比べても遜色のないそのグラフィックには皆一様に驚きを隠せなかったようだ。

このNAOMIがコンシューマ機であるドリームキャストとほぼ同様な構成であることは左の表を見てもらえれば分かるだろう。実際、NAOMIの第1弾として登場したザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2はドリームキャストへの移植が決定し、3月25日に発売される予定である。またリリースされたばかりのカプコンのパワーストーンの移植も早い段階で発表されていたことからも、実質的にはRAM容量の違い以外はほとんど見られないのだろう。

またNAOMIは、基板自体もパッケージされ、非常にコンパクトにまとめられている。白地にロゴが打たれているところなどモデル1〜3時代とは明らかに違う感じを受ける。

また、ゆくゆくはオプションでCD-ROMも増設可能ということなので、そのときの展開も気になるところだ。

NAOMIハードスペック

CPU	SH4:128bitグラフィックエンジン内蔵RISC CPU（動作周波数200Mhz 360MIPS/1.4GFLOPS）
グラフィックエンジン	PowerVR2
サウンドエンジン	スーパーインテリジェント・サウンド・プロセッサ：32bit RISC CPU内蔵（64チャンネルADPCM）
メインメモリ	32Mbyte
グラフィックメモリ	16Mbyte
メディア	ROMボード
最大同時発光色数	約1677万色
画像処理機能	バンプ・マッピング（凹凸の生成）
	フォグ（霧効果）
	アルファーブレンディング（半透明効果）
	ミニマッピング（ポリゴンとの距離にあわせたテクスチャの自動切り替え）
	トライ・リニア・フィルタリング（バイ・リニア・フィルタリングとの平行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用）
	アンチ・エイリアシング（輪郭に生じる「ギザギザ」を滑らかに処理するフィルタ機能）
	環境マッピング（周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能）
	反射光エフェクト（オブジェクトに光沢を施す機能）
ゲームポート	JAMMAビデオ規格（JVS）
拡張機能	CD-ROM（オプション）対応予定
その他機能	時計機能など

NAOMIの可能性

NAOMIの可能性ということで見てみると以下の2点が挙げられる。

まず1点目が、セガ以外の参入メーカーが最初から充実しているということ。参入メーカーを挙げてみると、エイティング／ライジング、カプコン、ケイブ、彩京、サミー、ジャレコ、テクモ、トレジャー、ビスコ、ビデオシステムの計10社。カプコンはパワーストーンを既に発売しているし、テクモのデッドオアアライブ2、トレジャーのガンビート、ジャレコのスーチーパイIIIも発表された。これら以外のメーカーからどんどんタイトルがリリースされるだろうし、新規にNAOMIに参入してくるメーカーも多いだろう。

2点目としてドリームキャストのビジュアルメモリの存在が気になるところ。発表当初からビジュアルメモリを使ったデータ互換は考えられており、ゲーメスト1998年11月30日号での鈴木久司セガ・エンタープライゼズ副社長インタビューの言葉からも今後に期待が持てる。



これがビジュアルメモリだ!!!



すでに発売中のパワーストーン。ドリームキャストへの移植も。



ようやく姿を見せたトレジャーのガンビート、期待大だぞ。

新タイトルに期待!

NAOMI発表から約半年、参入メーカーの他、本家本元セガからも数多くのゲームがリリースされる予定になっている。

特筆するべき点は2月17日〜18日にかけて催されたAOUショーにおいて新規に発表されたビデオゲームタイトル全てがNAOMIだったということ。それからも、ほとんどの開発は今後NAOMIベースとなることは明白である。それはNAOMIというハードをアーケードに定着させたいという思いもあるだろうし、ドリームキャストとの様々な連携（移植やビジュアルメモリ）も可能だろうし、考えられる要素は多岐に渡る。

また、一般ゲーマーにしてみれば今まで見慣れたモデル3の美麗なグラフィックに全くと言っていいほど見劣りしていない、逆にキレイになったのでは?と思わせるほどのボードのスペックの高さがスムーズなNAOMIへの移行を可能にしているのだろう。

左の表が現在ゲーメスト編集部が確認している全てのNAOMIタイトルだ。セガのゲームがまだ大半を占めているが、参入を表明しているメーカーは現在何かしらのタイトルを開発しているという。この夏ぐらいがNAOMIタイトルのラッシュになることが予想されるぞ。

てあたりしだいNAOMIリスト

ゲーム名	ジャンル	メーカー
ゾンビリベンジ	アクション	セガ
エアラインパイロッツ	コンセプト大型筐体	セガ
対戦パズルクルットストーン	パズル	セガ
クレイジータクシー	ドライブ	セガ
リングアウト4×4	アクション	セガ
GIANT GRAM 全日本プロレス2	対戦格闘	セガ
デッドオアアライブ2	対戦格闘	テクモ
ガンビート	アクション	トレジャー
アイドル雀士スーチーパイIII	麻雀	ジャレコ
ギルティギア2（仮）	対戦格闘	サミー

NAOMIとDC

1999年2月17日現在、NAOMIで発売されたタイトルはセガから「ザ・ハウス・オブ・デッドザ・2」、「ダイナマイトベースボールNAOMI」が、カプコンから「パワーストーン」が発売されている。NAOMIの特徴としては、やはりドリームキャストとその仕様をほとんど一緒にすることで移植の簡単さ、アーケードとコンシューマとのリンクのしやすさなどが挙げられる。

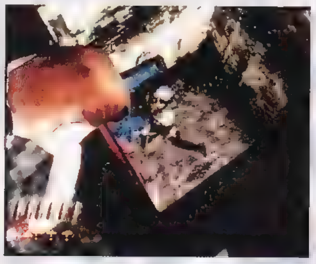
実際「パワーストーン」がすでに発売中だし、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」は3月25日に発売となっている。また、AOUショーで出展された「ジャイアントグラム全日本プロレス2－N武道館」のドリームキャストへの移植が決定している。「ジャイアントグラム～」に関しては初のビジュアルメモリを利用したアーケードとコンシューマとの連携がはかられる。

これらに対するメーカー側の考え方としての例を挙げると、ゲーメスト1998年11月30日号のセガ副社長鈴木久司氏へのインタビューの中で「ビジュアルメモリで家庭でつくったものを、例えばドライブゲームだったらチューンナップしてきてそれをアーケードでやるとか（中略）育てものだとかそういうふうにうまく使おう」と発言している。

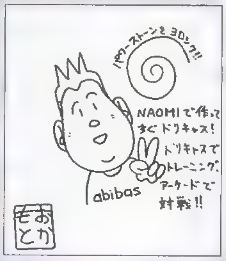
また2月28日号にてカプコンの岡本氏の色紙には「NAOMIでつくってすぐドリキャス！ドリキャスでトレーニング、アーケードで対戦!!」と書かれていた。

今はこの2つの発言が両者とも具体化されつつある状態だといえるだろう。

ビジュアルメモリとの連携と、アーケードとコンシューマとの連携の2つが今年のテーマとなることだろうか。



NAOMI第1弾として発売された「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」。



ゲーメスト2／28号己の野望「カプコン岡本氏の色紙」より。



ドリームキャストで発売中の「パワーストーン」。

オペレーターズアイ

NAOMIに夢を託すのも良いが、実際にNAOMIはどのように思われているのだろうか。一番シビアな目で見ているオペレーターの方々に、ショーの会場でアンケートを採ってみた。

まず、最初に見て感じることは、NAOMIグラフィックの秀逸さだったようだ。「グラフィックのきれいさには舌を巻く」（29才・オペレーター）

画面のきれいさは共通見解であったが、「画面がきれいなのはわかるが、その他にどのへんが凄いのか良くわからない」「似たような画面で個性がない」という本音も語られた。

確かに、同じNAOMIというハードの作品なので、見た目が似てくる可能性は十分にある。だが、今じっくりと見られるNAOMIタイトルはセガとカプコンのみ。同じメーカーであれば似たような表現方法になるのは当然とも言える。重要なのは、サードパーティーの作品で、これらが出てきてからがNAOMIの勝負の時であろう。

まだまだ、NAOMIでなければできないというタイトルは出てきていない。さまざまなアイデア・方向でNAOMIを使いこなす作品が待たれる。オペレーターとしても、「幅広いゲームの開発に期待」という意見が出てきていた。

さて、もう一つのオペレーターの関心事は、家庭用ドリームキャストとの連動と、NAOMIの価格の問題である。

家庭用に関してはとにかく「移植が早いとそれ以降の利益が望めないので問題」という、移植が早いことに関しての強烈な拒否反応が多く見られた。連動の仕方によっては可能性があるかもしれないが、この意見には耳を貸さざるを得ないだろう。

家庭用との連動そのものに対しては、肯定的意見と否定的意見が半々に分かれた。いかに工夫してうまく連動できるゲームが作れるか、メーカーの手腕が問われるところ。

価格の点で言えば、低価格がウリのはずだが、NAOMIを「高性能・高価格」の基板とみなしているオペレーターも何人かいた。これは今まで高性能・高価格に泣かされてきたオペレーターの疑惑の根が深いことが伺われる。

これを解消するには、「マザーボードのみの交換で済めばよいのだが」というオペレーターの要求に応える形で進めていかなければならないだろう。

さて、ひとつ気になったのが、「結局はゲーム」という意見が多かったことである。確かにその通りなのだが、良いゲームが出ないのは業界の構造的な問題もあると思う。ただ良いゲームを出せと言ってみても何も変わらない。こういうボードのシステムにしてほしいなどと、メーカーにアピールしていかないと結局変わっていかないのではないだろうか。NAOMIを否定しているだけでなく、NAOMIにこれから何を要求していくかが重要なのではないかと感じた。

NAOMIへの道

NAOMIリリース以前のセガがどのようなボードをリリースしてきたのか？その経緯は以下のようになっているぞ。

【1985年】
ハングオンボード
●16ビットCPU搭載。後にスペースハリアーボード、アウトランボードと進化していく。代表ゲーム：ハングオン（85年）

【1986年】
システム16
●16ビットCPU搭載のビデオゲームボード。代表ゲーム：メジャーリーグ（86年）、ファンタジーゾーン（86年）、SDI（87年）、ゴールデンアックス（89年）など

【1987年】
アフターバーナーボード（Xボード）
●16ビットCPU（68000）を2個、サウンドにZ80を搭載。スプライトにズーム機能が付いた。代表ゲーム：アフターバーナー（87年）

【1988年】
パワードリフトボード（Yボード）
●16ビットCPU（68000）を3個、サウンドにZ80を搭載。スプライトがズームの他、画面回転機能が付いた。代表ゲーム：パワードリフト（88年）

【1990年】
G-LOCボード（Zボード）
●Yボード2倍の表現力を持つ。スプライト時代最強のボード。代表ゲーム：G-LOC（90年）

【1988年】
システム24
●24KHzのディスプレイ対応。3.5インチFDでソフトを供給する基板。代表ゲーム：ホットロッド（88年）、ゲイングランド（88年）、クラックダウン（89年）など

【1991年】
システム32
●32ビットCPUを搭載したシステムボード。代表ゲーム：ラッドモビール（91年）、アラビアンファイト（92年）、バーニングライバル（93年）など

【1993年】
モデル1
●32ビットCPU（V60）16MHz。秒間18万ポリゴン。代表ゲーム：バーチャレーシング（92年）、バーチャファイター（93年）など

【1994年】
モデル2
●32ビットRISC CPU 25MHz。テクスチャーマッピングが可能に。秒間30万ポリゴン（ノンテクスチャーなら90万ポリゴン）。代表ゲーム：デイトナUSA（94年）、バーチャファイター2（94年）など

【1996年】
モデル3
●CPUはパワーPC603ev166MHz。秒間100万ポリゴン。1600万色フルカラーテクスチャーマッピング。代表ゲーム：：バーチャファイター3（96年）、電脳戦記バーチャロン オラトリオタングラム（98年）など。

NAOMI

The Last System Board of 20th Century

ようこそ、死霊の街へ…

ZOMBIE REVENGE

遂に発売となるゾンビ・リベンジ。プレイをする前にこれだけは知っておこう！

基本操作

ゾンビ・リベンジの基本となる操作系は、1レバー＋3ボタン。レバー入力でキャラクターを操作し、ボタン入力でそれに対応したアクションを起こすことができる。

さて3つのボタンについて説明しておくと内側から…、

●ガード（G）ボタン
●攻撃（L）ボタン
●銃攻撃（R）ボタン

といった動作に対応。さらに特定のボタンを同時押し（下図参照）することで、全キャラ共通の特殊動作を出せる。

これらの特殊動作で最も重要なのは「レバー入力＋Gボタン」のダッシュ移動。基本となる単にレバーを入れただけの歩き移動は遅く、モンスターに取り囲まれないためにダッシュは必要不可欠。ちなみにレバーを入力してからGボタン…としたほうがスムーズにダッシュすることができる。

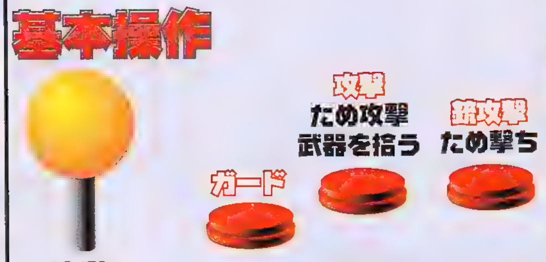


直線上の敵を自動でロックする銃攻撃はサイトの色が赤いほど高ダメージ！



ダッシュ移動をうまく使ってモンスター集団からはぐれた奴を殴っていく。

基本操作



後方攻撃	○○○
全方向攻撃	○○○
前転	○○○
ダッシュ	レバー前＋○○○
ダッシュ攻撃	ダッシュ中に○○○

ホールド○○○
敵に攻撃が当たったらボタンを離さない
ホールドしたら攻撃開始

武器を使う

基本動作に銃攻撃とあることから分かる通り、各キャラは銃を標準装備している。

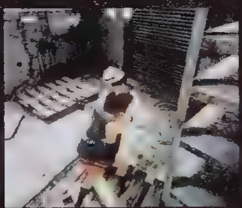
しかし、これ以外にもゲーム中はモンスターが持っている武器を奪ったり、木箱などを破壊するなどして強力な武器を入手可能。これらの拾った武器には、それぞれ「R」と「L」の両方に対応した計2種類の攻撃がある（例外も有り）ので、用途に合わせて使い分けて敵モンスターたちを一掃していこう。

ちなみに武器を持っているモンスターに対しては、ダッシュ攻撃をヒットさせれば簡単に武器を落とす。手痛いダメージを受けないためにも出現ポイントを覚えて、素早くダウンさせていこう。



後半のステージへと進んでいけば特殊で強力な武器が出てくるぞ！

毒島力也



肉弾戦に優れたキャラクターで、近距離戦におけるダメージ効率の高さは一級品。ただし、連続技そのもののスピードは遅い上にスキが大きく、単発のLを連続で使ったほうが安全かつ実用的。またLボタンを押し続けることで出せるタメ攻撃でモンスターを燃やせる。

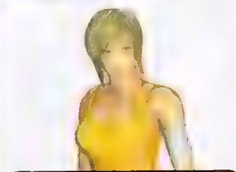


LLLL	毒島流真空斬
LRRR	毒島流滅殺衝
ホールド中に	
L	毒島流一本背負い
R	毒島流四の字（連打）
d＋R	毒島流華火（連打）

リンダ＝ロッタ



銃撃戦に秀でたキャラクターで、ほかの2人よりも高いダメージを与えることが可能。その半面、肉弾戦のダメージが極端に低いのが欠点。ダッシュを活用してモンスターと常に距離を保ち、銃撃戦をメインに闘っていくのが基本スタイル。ダッシュ攻撃の判定は広い。



LLL	ガンライズアッパー
d＋LLL	ハードブレイクアッパー
LRLL	スタンプキック
ホールド中に	
LL	プレッシャーボム
RR	ネックスイングドライブ

スティック＝ブライトリング



肉弾戦、銃撃戦ともにバランスの取れた平均的なキャラクターで、扱い易さは一番。素早い連続技のストライククラッシュをメインにして、距離の遠いモンスター対しては銃攻撃…とオールマイティーに闘っていけるのが強み。ただし、ホールド攻撃のスキには要注意！



LLLLL	ストライクラッシュ
LLR	レッグスラッシュ
ホールド中に	
LLL	ストライクプレッシャー
RRR	ブーメランキック
d＋L連打	ショルダーアタック



散弾銃は、Lで打撃、Rで弾丸を発射可能。また、オイルに火も付けられる。

SHOTGUN

連射性能が非常に優れたセミオートの自動小銃。Rで前方への一点集中、Lで広範囲へと弾丸を発射可能。



MACHINEGUN



広範囲の敵を一瞬にして倒すことができる手榴弾。使用回数は1回と少ないが、ダメージもかなり高く強力。

GRENADE

お客を見つけてタクシーに乗せて目的地まで運ぶこと…だけじゃないのがミソ!



このクレイジータクシーというゲーム、非常に簡単なルールである。何が簡単ってタクシーに乗りたいお客を見つけて目的地まで運んでやればいいだけ、ゲームの基本となるのはこんな感じだ。

このゲーム、アメリカ西海岸をイメージした都市を自由奔放に走り回れるのだ。そういう広大な都市がNAOMI上に構築されているというわけ。

その町の中にはたくさんのタクシー利用客が路上に立っている。お客を乗せたら矢印に従って目的地を目指せばいい。無事目的地にたどり着くことができたら、料金をもらえる。でも各お客の制限時間内に目的地にたどり着けないと途中下車されてしまう。そのかわり到着時間が早かったりすると様々なリアクションを取ってくれるぞ。

「なんだ、タクシーのシミュレーターね」

なんて思ったら大間違い！タクシーはタクシーでも「クレイジー」って名前がついているところがミソなんです。道路の逆走はOKだし、ジャンプもあれば、道なき道を行くなんてことも可能。止まるときにお客に気を使うなんてことは全くなし。フルブレーキングでお構いなし、そんなクレイジーさが満載だ。

また、ゲーム以外の注目点はというと、BGMを「オフスプリング」と「バッド・レリジョン」が担当しているっていうこと。コアなファンは要チェック!



右上に見えるのが料金メーター。コンボ表示も見逃せない。

セガから本格体感フライトシミュレーションゲームが発売されるぞ!



「エアラインパイロッツ」はまさに本格指向のゲームでまさにジェット機のパイロットになりきれるぞ。

操作系統としては操縦桿はもちろんのこと、尾翼の垂直板や左右のエンジン出力、主翼のフラップ操作、車輪の出し入れなどができるという超本格派!

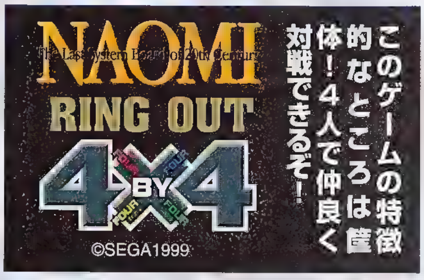
また、画面はなんと3画面。NAOMIのパワーと相まって驚異的な臨場感が体験できること間違いなしだぞ。

そんなに操作系統があると難しいんじゃないかと感じる人もいるとは思うが、そこはゲーム、フライトモードとトレーニングモードが選べるから、まずはトレーニングモードで練習だね。

本格指向はこれだけじゃない。日本航空株式会社（JAL）が協力しているというから、まさに本当のジェット機の感覚が味わえるというもの。



このゲームの特徴的なところは筐体！4人で仲良く対戦できるぞ!



4人で1個のモニターを囲んでプレイするなんて想像できるかな。そう、モニターを中央に置いてそれを上向きに設置すればハイっ4人で一台の筐体を囲んでプレイできるね。そんなコンセプトを生かしてセガAM4研がプロデュースするのがこのリングアウト4×4。車を操るというだけあってちゃんとハンドルが装備されているぞ。

ゲームのルールはとても簡単で、自分の車を相手の車にぶつけてリングアウトさせるというもの。友達4人が集まってやるには最適なゲームだね。



いよいよ初のドリームキャスト連動タイトルが登場！馬場さんに捧ぐ!



97年10月に、家庭用と業務用で同時発売された『全日本プロレス Featuring Virtua』が、パワーアップして帰ってきた。その名も『GIANT GRAM 全日本プロレス2 IN 日本武道館』。

注目すべきは、先に発売されているDC版タイトルとリンクした遊び方ができるという点だ。ビジュアルメモリーを介し、自分の育てたレスラー同士で対戦できるという、夢のシステムが遂に実現する。

また、前作にはなかったタッグマッチが実現！全日流の60分フルタイムバウトがゲーセンでも展開しそうな気配…。



全日の黄金カード、三沢VS川田がリアルに再現される。

登場レスラーも、三沢、川田、小橋など、おなじみのメンバーに加えて、なんとあのベイダーも緊急参戦決定。もちろん、今は亡きG馬場さんも健在だ。

プロレスゲームが登場してから約15年、究極のシステムがここに結集された王者の魂は未だ消えず…。



偉大なる馬場さんの魂は、見事に継承されている。

NAOMI初のパズルゲームがこの対戦パズルクルットストーンだ。



NAOMI初のパズルゲームがセガからリリースされるぞ。ゲームの内容はというとブロックを回転させて消していくタイプ。

ブロックの色が立体ということもあり、それぞれ違っているというところがこのゲームを奥深くしているぞ。

NAOMI

The Last System Board of 20th Century

脱衣だってNAOMIにお・ま・か・せ!

アイドル雀士スーチーパイIII

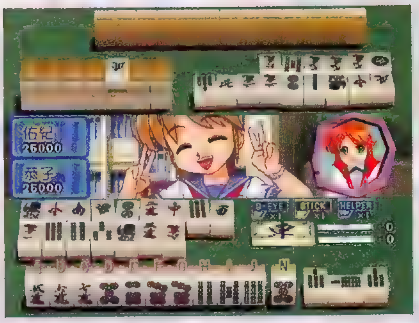
あのスーチーパイが5年ぶりのアーケード復帰！通信対戦もOKよ！

※画面は開発中のものです

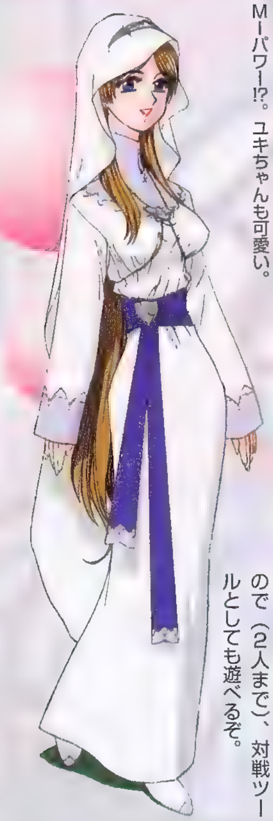
すでにコンシューマやアーケードでお馴染みの脱衣麻雀ゲーム「スーチーパイ」シリーズが、NAOMI基板で堂々の復活だ。NAOMIといえばポリゴンバリバリのゲーム、というイメージが強いが、そんなイメージもなんのその、基板の標準スペック「640×480の解像度」をフルに活用した、今まで以上に奇麗なグラフィックやアニメーションムービーが楽しめるようになっているぞ。

気になるキャラクターデザインは、もちろん園田健一先生。今回はキョウコ・ユキ・ミユリ・ミルキーパイ・マイの5人に加え、新キャラが3人（内1人は左で紹介）、合計8人のキャラクターが登場する。さらにお楽しみの脱衣シーンは各キャラ2パターンずつあり、一度のプレイでは全ての脱衣シーンを見ることができない、という大ボリュームだ。

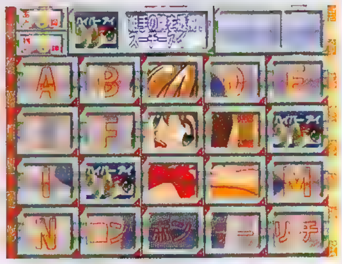
ゲーム内容のほうは、スーチーパイユーザーにはお馴染みのパネルマッチやイカサマアイテムもバッチリ健在。さらに今回は通信対戦も可能なので（2人まで）、対戦ツールとしても遊べるぞ。



リアルな雀パイにも注目！これぞNAOMIパワー!?。ユキちゃんも可愛い。



名前	索子　聖羅
年齢	22歳
職業	聖職（新興宗教「ジャンマー教団」の若き教祖）
性格	真面目で潔癖
能力	「雀神さま」に祈って奇跡を起こすことができる。本人は奇跡なのでイカサマではないと主張。



神経衰弱の要領でイカサマアイテムをゲットできるパネルマッチ。今回もパターンはあるのか?

NAOMI

The Last System Board of 20th Century

迫力ある胸が、ハイスペックに蘇るぞ！

目下、NAOMIシリーズで最も期待されている格闘ゲームと言っても過言ではないのが、このデドアラ2。

現在は開発の真っ最中で、今回誌面でお伝えできる「2」ならではの情報は残念ながら先月号と変わらずだが、AOUショーではどういう形であれ動いているところは確実に見られるはずだ。ちなみにプレイできない場合、設置されたモニターで画像を見るだけになるが、テープで録画したものではなく基板から直接出力したものになるはずだ。

まったく新しくなって可能性もあるが、前作までのゲーム特性を考える限り、デドアラは初心者に非常にやさしい。「フレーム?なんですか、それ?」というような人には特にお薦め。また前作までまったく興味がなかったが、美しい画像に少しでも心（または別の部分）が動いた人はぜひプレイしてみてほしい。

これぞ最新画面写真だ！



コスチュームのデザインは前作のままだがディテールの精巧さ、顔の美しさには目を見張るものがある。

NAOMI

The Last System Board of 20th Century

GunBeat ガンビート

敵機やトラップを薙いで稼げ！トレジャーならではの3DSHTレース。

昨年5月、レイディアントシルバーガンでアーケードデビューをしたトレジャー。そのトレジャーが第2弾として開発しているのがこの「ガンビート」だ。

前号で紹介したとおり、ガンビートはレース要素が取り入れられた3Dシューティング。ゲーム内容は至って簡単。コースにいる敵やトラップをショット&溜め撃ちで破壊しながら制限時間内にゴールすればいい。

通常のレースのほか、スコアアタックや最大4人までの通信対戦などのモードも用意されていて、1人でも多人数でも楽しめそうだ。



キャラは個性派揃い。これはエアバイク野郎のカーマイン。



スコアの連続破壊ボーナスがスコア獲得の最大のポイント。



気になる他メーカーの動きは？

サードパーティーのNAOMI戦略

NAOMIは母体となっているセガ以外にも、多数のサードパーティーが参入を発表しているが、現時点で具体的にタイトルが明らかになっている作品は少ない。よしっ、こうなったら各メーカーに直接聞いてみよう！

どんなタイトルを作ってるの？

先日のAOUショーを皮切りに、これから続々と新作タイトルがリリースされそうなNAOMIだが、注目したいのは、NAOMIの母体となっているセガ以外のメーカー（＝サードパーティー）の動きだ。NAOMIは大手メーカーのカプコンを始めとして、多数のサードパーティーの参入が決定しているだけに、業界関係者の注目は非常に高い。

しかしながら、プレイヤーにとって一番関心が高いのは、どのメーカーが参入したかということよりも、これらサードパーティーメーカーがどんなタイトルをNAOMIで出してくるかであろう。

そもそも、2月現在で明らかになっているサードパーティーメーカーのタイトルは、すでに稼働中の『パワーストーン』（カプコン）、そして今回の特集で紹介している『デッドオアアライブ2』（テクモ）、『ガンビート』（トレジャー）、『アイドル雀士スーチーパイIII』（ジャレコ）の、たった4タイトルしかない。

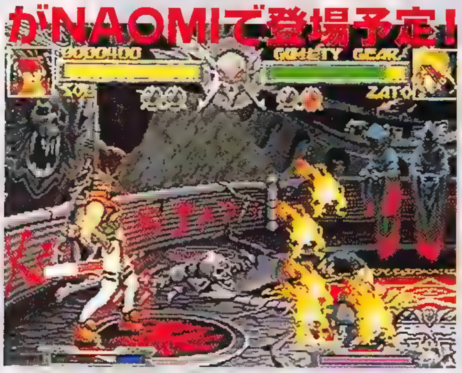
サミーからタイトル発表！

そこで、我がゲーメスト編集部は、各メーカーに「ぶっちゃけた話、これから出るNAOMIのタイトルを教えて！」と、単刀直入に質問！開発のトップの方々に無理を承知で聞いてみることにした。

しかしながら、思っていた以上に各メーカーのガードは堅く、苦戦…。結論を言うと、ほとんどのメーカーは「まだ発表できません」という回答が多く、読者を大いに喜ばせようという私の野望はもろくもくずれさる結果に…。

そんな中、1社だけ「発表してもOKですよ」と、嬉しい回答をいただけたメーカーがあった。そのメーカーとは、サミー工業！なんと、家庭用で好評を博したギルティギアの続編『ギルティギア2（仮）』が、NAOMIでリリースすることが決定した。家庭用とのリンクを図るのか？それとも何かしらの差別化を図るのか？発売時期は未定とのことだが、期待は大いに膨らむところだ。

スクープ！サミーより「ギルティギア2（仮）」がNAOMIで登場予定！



派手な必殺技が話題となった、家庭用で大人気のギルティギアの続編がNAOMI基板で登場。いよいよもって、これは注目だ。（写真は、PS版『ギルティギア』）

カプコンが年内に5タイトル発表！

また、タイトルこそ発表できないものの、どんなジャンルのゲームを作っているのかぐらいなら、なかなか興味深いコメントを寄せてくれているメーカーもある。ここでは、そんなメーカーのコメントを紹介していきたい。

まずはパワーストーンで、いち早く先陣を切ったカプコンから。

「タイトル名は言えませんが、5タイトルぐらいは作ってます（ライセンスものもあるので、詳細は言えないんです。ごめん…）。

一応、どんなタイプのゲームかというと、基板間の通信を使ったもの（例：スパイクアウトやバーチャロン）や、対戦格闘もの、またそれとは違った対戦格闘もの（例：パワーストーン）などを作っています。予定では年内に販売、もしくは発表されます」

（株式会社カプコン取締役開発本部副本部長　船水紀考）

衝撃の事実発覚！なんとカプコンは5タイトルも作っているとのこと。パワーストーンのように、カプコンならではのNAOMI作品が期待できそうだ。

さらに、ケイブ、ビスコ、ビデオシステムからも、正式タイトル名こそ発表できないものの、どんなジャンルかだけはこっそり教えてくれた。

「予定しているジャンルは、レースゲーム、占いゲーム、犬ゲー（？）の3つです」

（株式会社ケイブ取締役開発部部長　富沢敏明）

「現在、NAOMIで麻雀ゲームの企画進行中です」

（株式会社ビスコ企画部広告宣伝課　開発本部）

「レースゲームを作っています。内容については、もう少しお待ちください」

（ビデオシステム株式会社プロデュース室室長代理　林泰伸）

いずれにせよ、参入を発表している各メーカーは、正式なタイトル発表に向けて、何かしら動きがあると思って間違いないようだ。

編集部の予想としては、春から夏にかけてが、本格的なNAOMIタイトルリリースの幕開けとなってくるとみているが、果たして…。

サードパーティーメーカーの、NAOMI基板に対する見解・ビジョン

■カプコン
アーケード担当者からすると、なかなかドリームって感じの基板です。
（取締役開発本部副本部長　船水紀考）

■ケイブ
NAOMIの特徴である、多彩な光表現や通信などを使用して、少しでも目を引く作品を製作したいと思います。　（取締役開発部部長　富沢敏明）

■ビスコ
NAOMI基板は、DCとの連動で生かせる基板でもあります。ビジュアルメモリなども利用して"DC連動"に期待してください。
（企画部広告宣伝課　三浦紀子）

■サミー工業
NAOMI基板は、家庭用としてはもちろん、業務用としても高精度な基板だと思います。今後のビデオゲームは、この家庭とゲームセンターとを結ぶ重要なパイプだと考え、いかに両立していくかの方向性に進んでいくことでしょう。
（AM営業本部業務部販売促進　竹中博史）

■ビデオシステム
NAOMIのスペックは、今後のアーケードゲームの標準的な能力値になるでしょう。DCとの互換性も魅力的です。反面、家庭用との差別化が課題になることもあるでしょう。新しいインターフェイスや、短時間プレイにおける満足度といった、業務用の原点に戻ることが大切であると考えています。
（プロデュース室室長代理　林泰伸）

■彩京
以前は、MODEL2で開発をしていましたが、それに比べると、NAOMIは格段に高性能で夢のようなハードです。今まではハードの制約上、カーレースや対戦格闘以外のゲームが作りにくい状況でしたが、NAOMIくらいになればなんとかなりそうです。基板がもっと安価なら文句なしですね。
（取締役開発部部長　中村晋介）

■エイティング／ライジング
現在、NAOMIのスペック収得も含め、鋭意努力中です。一部企画を進めているものや、いろいろな構想を練っているので、期待してください。
（エイティング／日比　進）

■トレジャー
ライブラリーがFIXした現在では、非常に作りやすい環境に落ちついたと思います。NAOMIはハイパフォーマンスマシンであると思いますし、3Dゲームを作るうえでの大きな足かせはないです。現在考えられる基板を素直に作ったという印象を持っています。
（代表取締役社長　前川正人）

※各メーカーの皆様、ご協力ありがとうございました。

NAOMIならではのゲームとは？
こんなゲームを作ってほしい！

NAOMIはやっぱりすごい！そこで具体的に「こんなゲームが作れんじゃないの？お願いだから作ってよ、ねぇねぇ」と提案してみよう！というのがこのページの主旨です。

文・[illegible]

提案その1 高機能で演出強化！

「コンシューマとアーケード」の垣根がなくなった」とはよく言ったもので、実際、アーケードシーンに並べても見劣りしないコンシューマゲームも増えてきた。むしろ、サウンド&ビジュアルに関しては、個人的にはコンシューマのほうがいいセンスしているとすら思っている。

そういった「ゲーム回りから ゲーム性を盛り上げる」という手法に関して、コンシューマでは「ドリームキャスト」という顔を持つNAOMIに、サウンドとビジュアルをさらに強化した、今までにない斬新なアイデア満載のゲームを望みたいところである。

まあ、根本的に「ゲーム性がアーケード環境に向いているか」という問題も当然含むので、ただ「スゴい」だけではダメ。そういう点で

●パンツァードラグーントライ（Ⅲ）
●サンダーフォースⅥ
●リッジレーサータイプ5

あたりは、ゲーム性のクオリティも高く、演出・ドラマ性も十分。CD-DAやムービーなどの問題もあるが、ドリームキャスト以前のコンシューマ機に比べて性能が飛躍的に向上しているので、その気になればNAOMI自体で同じことができるのでは？（やや無責任）

さらに別の観点から見れば、「ソフトの実力でブランドを持っているが、ハード面で苦労している」アーケードメーカーが、NAOMIの登場でさらに高いレベルに化ける可能性も考えられる。特に、ライジング・ケイブ・彩京といった職人肌のシューティングメーカーは、実際に参入も決定しているので、

●蒼弓紅蓮隊2
●エスプレイド2
●ガンバード3

などなど、深いゲーム性はそのままに、よりドラマチックな展開を期待できる。

提案その2 今月の○○！

NAOMIの魅力は、ハードの性能が高いだけでなく、それが通常の基板と同じレベルで流通が望めるところにある。これは解釈を変えれば、「ある程度短いスパンでの基板交換にも耐えうる」ということになる。

しかし、あらゆるゲームを目まぐるしく入れ換えていては、今度はプレイヤーのほうがゲームそのものに対して困惑してしまう。ゲーム性に互換を持たせつつも、短期的なバージョンチェンジで常にプレイヤーを飽きさせない…そんなゲーム、実はあります！そう、

●ビートマニア

がその代表例。基本システムさえ作ってしまえば、次作以降の開発にかかる労力は削減され、基板が安いのでオペレーターも安心。この方法論でいけば、

●ガントレットレジェンド
●スパイクアウト

の別シナリオバージョンなどが「極めて計画的にリリースできる」（←ここが重要）のではないだろうか？とくにポリゴンゲームの場合、MAP構成や敵の出現パターンを変えるだけでかなり遊び直せるようになるはず。余裕があれば、新しいキャラやテクスチャを微妙に追加してくれるとなお嬉しいかも。

提案その3 ビジュアルメモリ構想

ところで、ドリームキャストには「ビジュアルメモリ」という記憶媒体がある。以前ネオジオにも「メモリーカード」なるものがあったが、これをもっと発展させてみてはどうだろう？

秒間60フレームで動く対戦格闘などは、現在の通信事情ではコンシューマやパソコンでは実現不可能なため、アーケードでないとその「見知らぬ人と対戦」という醍醐味を味わえない。そこで、

●サクラ対戦

なるアーケードオリジナル作品をNAOMIで発表！コンシューマで大人気のシリーズ「サクラ大戦」のキャラクターたちが、高性能ハードで動く動く！これは注目されてしかるべきだろう。

ただし、これだけでは結局「アーケードゲームとして」注目されるだけ。肝心なのはここからで、例えばこれに『サクラ大戦3』（気が早い？）のクリアデータが入ったビジュアルメモリを接続すれば、その人だけが「ヒロイン合体技」（いわゆる超必殺技）を使えるとか、逆に対戦で勝率を上げれば本編で特典が付く（勝率のいいキャラほど、戦闘パートでプラス修正が付くなど）といった「NAOMIならではの要素」を付加しておく。アーケードとコンシューマ、それぞれの役割をきちんと分けて考えることで、お互いが新たな「面白さ」を開拓できるはずだ。

この例でいけば、面白くなりそうなゲームはいくらでも出てくる。例えば、

●私立ジャスティス学園2

など、プレイステーション版であった育成要素を連動させ、自分だけのオリジナルキャラを使って街で対戦！

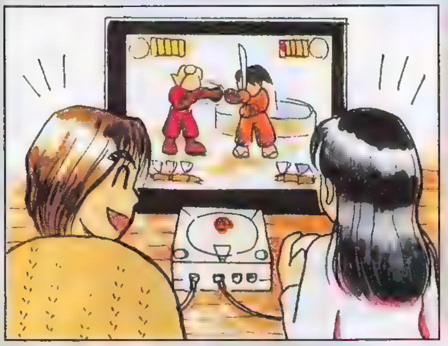
またDCとの連動だけでなく、「NAOMIはビジュアルメモリを使って遊ぶ」という方式が浸透すれば、格闘以外のゲームにも大きな可能性が拓ける。先に挙げたガントレットレジェンドも、育てたキャラを持ち歩いていろんなゲームセンターで協力プレイを楽しめるし、その気になれば、

●タクティクスオウガVS

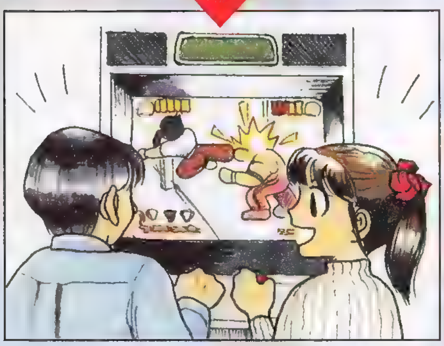
といった感じで、育てたキャラ同士で「シミュレーション対戦」もできるだろう。

現状で、NAOMIとビジュアルメモリを結ぶ機能がないのは残念だが、決して可能性がないわけではない。セガさん、そしてサードパーティーの皆さん、期待してます。

NAOMIとDCとの連動で、新しい遊び方を追求してほしい！



ジャンルは何でもOK！DC版ソフトを買い、家で自分のキャラを成長させ、ビジュアルメモリーに記録しておく。



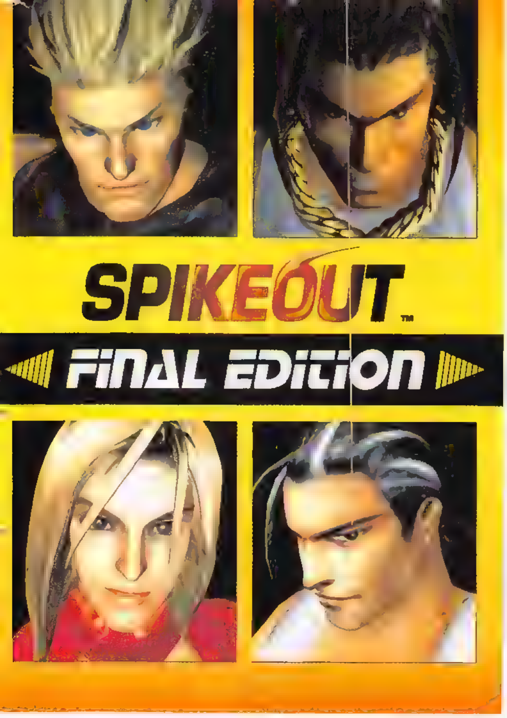
今度はゲーセンへビジュアルメモリーを持っていき、成長させたキャラで闘えるようになったら最高！

NAOMIの未来に期待！

そのスペックの高さと驚くほどの低価格ぶりから、業界関係者の間では、早くから注目されていたNAOMI。先日のAOUショーでセガから続々と新作タイトルが発表されたこともあり、いよいよ本格的にNAOMIムーブメントが展開されようとしている。実際、この特集を制作中にAOUショーに訪れてみたのだが、すでにセガの『GIANT GRAM 全日本プロレス2 IN 武道館』が、ビジュアルメモリーを介したDC版連動タイトル第1弾として出展され、大きな話題を呼んでいた。このページで訴えているような、NAOMIならではの新しい遊び方の提示が、もうすでに始まっている。

サードパーティーメーカーのタイトルが出揃ったところで、NAOMIの本格的な幕開けとなりそうだ。

※ここに登場するゲームは、実際に発売されるとは限りません。何卒、ご了承ください。



対ボス用決戦兵器、開発終了!!

SPIKEOUT™
スパイクアウトファイナルエディション
FINAL EDITION

1人用から多人数まで対応した各種気絶連携とステージ2最短ルート攻略まで内容充実。 担当：神保町スパイカーズ

高確率気絶連携（一人用）

ボスの起き上がりは攻めにくいが、じつは一度掴めばあとは倒すまで気絶連携させられることがわかった！これで楽勝だね。

勿論これは一対一のときのものなので、ボスを誘導するかザコを全滅させてからでないと使いにくいので注意。

まずは一人用のときに有効な気絶を見ていこう。それは

●掴み→B×2→羽交い締め→ジャンプ→着地と同時にチャージLV3

である。

ジャンプすることで敵を一度離し、着地と同時に気絶させるといった寸法だ。

この気絶連携は敵を羽交い締めにすることにより、ジャンプの着地で相手は「振り向かないといけない」のが重要。振り向き終わる前に気絶させているわけだ（ごく希に返されるがしょうがない）。

で、この気絶連携をやる際のコツは、チャージをいつ始めるかにかかっている。

今のところ2通りあり、ひとつはジャンプし始めた瞬間から溜め始めるもの。ジャンプボタン→チャージボタンをずらして押す感じでいけばいい。この場合、LV4になる直前で発動するとピッタリ。

もうひとつはジャンプの頂点に達するぐらいから溜め始める方法。ジャンプ投げにならないようにやや遅めに溜め始めるこのやり方だと、LV3が溜まった瞬間に発動していくことになる。

両方とも先行入力が効くので早めの発動を心がけよう。

ちなみに、羽交い締めのあとレバー入れっぱなしで掴み直す方法も一応あるにはある。



掴んで羽交い締めにしたらジャンプ！そして溜める。



着地と同時にチャージ発動。するとボスはピヨッてハメ完成!!

超高確率気絶連携（多人数）

多人数ならば、さらにダメージ効率のいい気絶連携が存在する。一人用の気絶連携の1・5倍以上ダメージ効率がいいので、ザコや誘導に時間をかけれるし、3人以上でザコが無限に出てくるところなどは仲間の負担を軽減できるのがいいところ。ただし、この気絶連携は息がピッタリ合わないと失敗しやすいので仲間内で声を掛け合っていくのが重要となる。で、その気絶連携のやり方は、

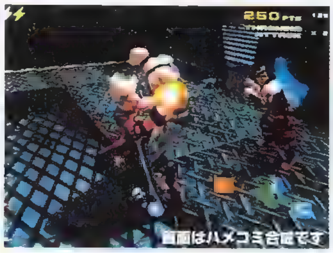
●掴み→B×2→（相棒が）チャージLV3

である。掴んでB×2を入れたらすぐにチャージLV3を当てることで、ボスを離すことなく気絶に持っていけるのだ。

このときに注意したいのは相棒のチャージを溜め始めるタイミング。B×2のあとにすぐさまチャージLV3を当てないといけないので、相棒は掴んだのを見て速攻で溜め始めよう。そして、B×2は先行入力ではなく、一回一回少し遅らせて入力していくことで相棒のチャージ時間を稼いであげれば完璧。

あとは息を合わせることだけが注意点。羽交い締めの入力をしてしまった場合、気絶した直後をチャージLV1で起こしてしまうことになるし、チャージLV3を出すタイミングが遅いとボスに振りほどかれてしまう。

したがって、この気絶連携をやる前に一度1人用の気絶連携をやって相棒の動きを見てから移行するのがいいだろう。強力だが要協力といったところだ。見知らぬ人とやる場合は前半面で「やるよ！」というのをアピールしておこう。



掴んでB×2をゴスゴスと入れたら…



相棒が「ドン」とチャージLV3を入れよう。ややムズ。

緊急速報

若干効率は悪いが、利用価値絶大のハメを紹介！

各種気絶連携特集

要するにチャージLV3を使って気絶させまくるだけ。タイマンに持ち込むまでが腕の見せどころかも!?

担当：MVP

ディーゼルタウンに雨が降る

ステージ2 攻略

ボスのアルゴリズムが大幅に変更されたファイナルエディション。これまでどおりに戦うと、か・な・り、危ないぞ！

STAGE 2

ルートは裏経由船(左)行き

スパイクアウトファイナルエディション（以下FE）にはルート分岐がたくさんあるが、今回はクリア重視ルートを攻略していこう。構成は2−3下水、2−4で階段を上ってフィニッシュ、というルート。FEでは、下水を通っても3デブ面で階段上に行けるようになっている。このルートなら実質上5エリアと少なく、ステージ3に行くための最短ルートになる。

ちなみにステージ3はシップヤード（出口左）になるぞ。

基本は1Pだが、多人数用の誘導法がある面（ボス）は合わせて追記していこう。

なお、各面のライフ、SP数は、ボス戦や隠しも含めた数。ちなみにSPは…

- ●エリア1…使いまくり
- ●エリア2…温存
- ●エリア3…使う
- ●エリア4…使いきってOK
- ●エリア5…ボスとすぐ1対1で戦えるので基本いらない

…というふうに、大まかな「分配」を意識しよう。

今回漏れたエリアは次号以降で攻略していくぞ。

ランクと敵のアルゴリズム

FEは前作から引き継ぎで、ランクハード、もしくはハーデストの店が異常に多い。

ランクが高いと敵の認識範囲が広くなり、手数が増え、受けるダメージも高い。FEではこれにもう1つ、一目でわかる違いが加わった。

それは「ボスの起き上がり無敵」。前作には無敵のないボスがいたが、今回はハード以上なら全ボス無敵あり。造船所面もしかりだ（2体以上のボスはノーマルなら片方、あるいは両方無敵なし）。今回で言えば、2−4のボス3体で見分けがつく。まあ前号で紹介したハメ技があるのであまり関係ないが、ダッシュ攻撃やB+C後に起き攻めできないのがツライ。

ステージ 2−1

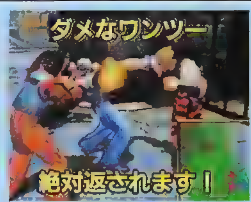
救急箱 ×2　SP ×3

1面だけあって道中の難度は低い。ただ、敵の出現ポイントや数は前作とも同じものの、ザコが矢継ぎ早に出るようになっている。これは全面通しての共通点だ。

なおスパイク、ホワイトの「ワンツー→掴み」は、ワンツー時の間合いが遠いとほぼ100%返される。2つの写真を見比べてみよう。



このあとレバーを入れれば100%掴めるぞ。重要。



ワンツー連打で少しずつ間合いを詰めるかワンセットで。

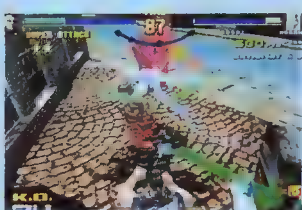
掴んだ敵の後方にザコがいるときは、当然背後ジャンプ投げは御法度。こんなときはB連打の「ボディ2発→頭突き（金的）」をベスト。背後に回ったがジャンプ投げは怖いというときは、巻き込み能力の高いノーマル背後投げを使おう。この2つの投げは非常に重要。早いうちにFEの基本を掴んでおこう。

BOSS DOUGLAS(男) NORAN(女)

フィールドも広く、ボスが2体いるため、まともに戦うといまいち不安定。最後のザコをボス戦のザコジェネレーター（扉）あたりで倒したら、その少し手前のガソリンスタンド内側の狭い空間に入ろう。


基本はここで敵群を引き付けてLV4チャージの繰り返し。

ザコ群（&ボス）をこの通路に引き付けてLV4チャージを繰り返せば、かなり楽にザコを減らしていける。ザコが近すぎるときはB+Cで「壁=ダウンしたザコ」を作るのも重要。SPも多段ヒットするので、危なかったら迷わず使おう。特にSP投げの巻き込みはダメージも十分だ。


壁が近すぎると投げが外れることがあるのでそこだけ注意。

自分がダウンしたら、無敵時間中にワンパンからボスを掴みにいこう。ワンツーよりも光られる確率は低く、またLV3チャージは光られるとSPが間に合わないからだ。

ステージ 2−2

救急箱 ×2　SP ×2

このエリア以降、全般的にいえることは「無理に突っ込まない」ということ。例えば開幕のザコ3体も、安全に行くならばB+Cなどで転ばせて散らし、1対1で戦う状況を作ることが重要だ。

ゆえに前半最後の、高架道を降りる階段のザコも、道路でおびき出して戦おう。下り階段ではBが当たらないのでなおさら危険だ。

後半はLV4チャージ重視で。ザコを散らしたらダウンした敵が前方直線上に並ぶ位置に移動して、手前のザコの起きあがりに重ねていこう。

後半は小ライフを含む3体の後、ガード下から2体+奥から1体。これを倒すと、少し間を置いてザコが5体来る。写真の位置で右を向いてLV4チャージをぶっ放そう。うまくいけば3体を反対の壁際でダウンさせられる。壁際で今度は前にLV4チャージでザコは2体しか残らない。


2つのジェネレーターをつなぐラインでLV4チャージだ。

BOSS VICTOR

基本的に前回の誘導が通用する。最後のザコを倒したら、急いで道路の下をくぐって奥に逃げよう。あまりウロウロせずに、距離を離したら動かずに止まって待つこと（影に隠れる必要はない）。

あとは手前のジェネレーターから出たザコを始末していけばいい。一度ダウンを奪ったら、LV4チャージを積極的に重ねよう。

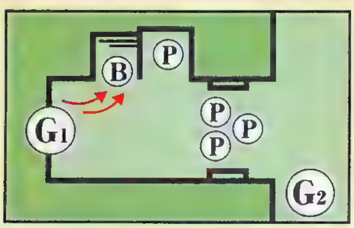
このボスはザコが間にいると、ボーッとしてあまり近寄ってこない。まずは落ち着いてザコを全滅させよう。

1対1になったらスパナを投げるなり、すかし待ちするなりして掴み、あとはハメるだけ。体力がかなり少ないので、巻き込みだけで半分以上減らせることも少なくない。

多人数プレイ

前半最後の階段下は狭く、4人で戦うと巻き込みまくってグチャグチャになりやすい。戦闘員は2人で十分だ。

ボスは前回と同じ誘導が可能。囮役は図の位置で鉄パイプを振っていれば、ダメージを与えることもできる。



P.S.GAMEST Q&A G
→他人にその価値を理解させる努力、後継者を育てる試みなどがあってこそ永続的なものになると思う。でなければ無くなってしまっても不思議ではない。実際に損得抜きに尽力している人がいるからこそ成り立っているということをスコアラーにもわかってほしい。協力求む。（ぜんじ）

STAGE 2−3

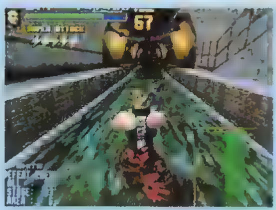
救急箱 ×2　SP ×2

下水道はステージ3の選択肢を3つ持つ、非常に重要なポイントにある。

エリア的には地形が細いので対処しやすいが、一度囲まれると一瞬でボロクソにされてしまう。また、救急箱の小さいのが一つしか出ないので道中は逃げ腰で。

スタート地点は下りの階段なので非常に戦いにくい。ビートから摑もうとするとスカりやすいので、チャージLV3で気絶させるか（これは当たる）一気にダッシュジャンプで下に行ってから戦おう。

このあとは、レーダーを見つつ前進。赤い点が反応したら少し下がって敵の到着を待とう。敵は必ず走ってくるので、こっちも引きつけてから少しダッシュしてビートスタートにすると返されにくい。


待っていればザコが走ってくるので、ビートを返されにくい。

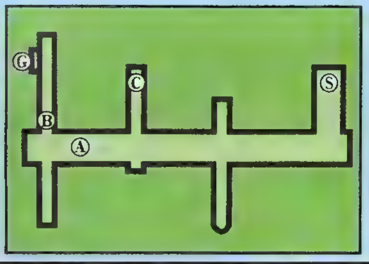
このとき、敵を転ばさないようになるべく1セットで殺していけば、敵が溜まることがないので楽勝となる。敵は次々とくるが集団ではないので、一体ずつ速攻で倒していけば囲まれることはないわけ。

BOSS CURTIS

ボス戦になっても逃げ腰は変わらない。ボスはA地点に行くまでこないので、先にザコ3体を処理しよう。

そうしたらいざボス戦。おすすめはボスに向かって行って、B地点で乱戦に持ち込む方法。通路が狭いのでザコが前にいるときはチャージをメインに、ボスが前にいるときはスカし待ちにするといい。ザコの処理優先で。また、ここで重要なのが「SPアタックを惜しまず使う」ということ。乱戦なので緊急回避兼ダメージソースとして使っていこう。

スカしていく技は、前転アタック、下段パンチ4連発、光ってからのアッパー↓→回し蹴りなど。受け身に注意！



多人数プレイ

多人数の場合、C地点で最初にボスとザコを引きつけていくのが一般的。だが、一度仲間がボスに攻撃すると、それ以降の引きつけは無意味なので、速攻で援護にいこう。というか、とくに誘導する必要はない。

STAGE 2−4

救急箱 ×2　SP ×1

このエリアも今までどおりに突っ込んで行くと敵に囲まれてしまうので、まずはスタート地点で敵を3体倒したらそのまま待っていよう。

すると、遠くに出現した敵が走ってくるので（3体）これを倒してから先に進む。残りの敵は左のほうにいるので、地形の角に行けばすぐに反応して走ってくるはず。つまり、一列に並んでくるわけだ。当然、先頭の敵を転ばしてチャージLV4が有効となる。

このあと、近くにザコがちょろっと（救急箱有り）、Aのドアから次々と出現してくる。一般的には反時計回りの進み方をしていくが、ここはグルッと時計回りに戻って行くといい。というのも、ザコがゲートのところに引っかかって一度に相手にする数を少し減らせるからだ。


一段落したらゲートのほうに戻っていこう。そのほうが楽。

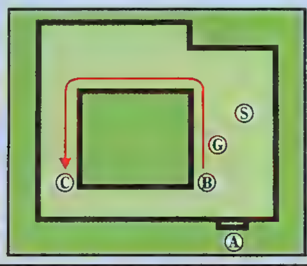
注意しておきたいのが、最後の一体になったら、ボスの誘導をするために、B地点まで行くことである。ザコを無視してとりあえず移動しておこう。

BOSS LOUIE 白　HUEY 黄　DEWEY 青

ボス出現の合図と共に、B地点からグルッと回ってC地点まで移動しよう。こうすると、ゲート近くにボス3体が引っかかる。C地点まで行くと、ボスの一体が少し大きく動くはず。少し待てばこの動いている奴がこっちに来るので、後退して一対一の勝負。

注意するのは、C地点で角から顔を出してしまうと2体反応してきやすい、ということ。前に出ないようにしよう。

ボスはランクによって起き上がりに無敵時間があるかないかが違う。ノーマルならば無し、それ以上だと有りという具合。基本的には距離を取ってB+Cからのコンボで減らしていこう。2段蹴り、裏拳からの4段攻撃などをスカして摑んでハメるのもいい。あとは順に倒していこう。



多人数プレイ

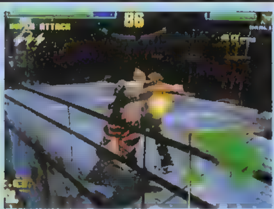
ゲートの上にジャンプキックで登ってボスを引きつける方法は今回はあまりおすすめできない。運良く引きつけたとしても仲間が近づくと反応してしまうからだ。ただの迷惑（ボスを分断できなくなる）なので注意しよう。

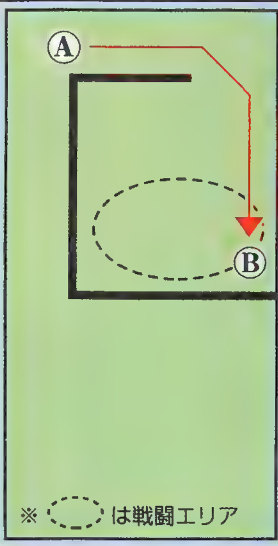
STAGE 2−5

救急箱 ×1~2　SP ×1

ステージ2最短ルートのラストは建物の上から始まる。ここらへんまでくるとザコが3体以上になると危険。かなり慎重にプレイしていかないとすぐにボロボロ、なのであるが、スタート地点にはいきなり4体も陣取っているのでこりゃ参った。

まずは少し前進してB+Cで正面の奴を転ばす。すかさず左のザコをワンツーから摑んでジャンプ投げをしていけば右の方にザコがいる形になるので、チャージLV4で吹っ飛ばそう。あとは丁寧に回りを転ばせつつ一体ずつ処理。以降、A地点に顔を出し、ザコを引きつけて建物の上で一体ずつ戦っていくと楽。


坂道の上に一体ずつ引き込んで倒していこう。



BOSS RANDOLPH

ボス戦が始まる前にあらかじめA地点に行っておくこと。そしてボス戦スタートと同時に目の前に出てくるザコにビート連打をしよう。そのまま角で少し待っていると、ボスが速攻でくるので、引きつけつつ矢印のように動いてボスのみ引き込んでいく。

ボスが坂道を登りきったら一気にB地点に行っていい。ここにいると、ザコを建物の下に集合させることができる。集合させる前にここを動くと、ザコが坂道を登ってきてしまう可能性があるので、B地点で待っているときにボスがきたら一回SPアタックを使って追い払おう。

ザコが集合したら、あとはボス。点線で示した場所で戦っていく。基本は摑みからのハメ。というのも、ボスは受け身を取るし、コンボで昇り蹴りなどをやると建物の下に落としてしまう可能性があるからだ。

スカす技は、前転アタック、2段蹴り、SPアタックの終わり際（1回目、2回目両方ともOK）が狙い目。5段パンチにチャージLV3を当てるのもいいだろう。ちなみに、各攻撃を避けるときはSを押しつつ円軌道で後退していこう。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：筐体を買おうかと思っていますが、重量とかどのくらいあるんでしょうか？また、レバー＋ボタンのほかに麻雀用とかも別にあるんでしょうか？／神奈川県　P.N.とりしまりK.君　A：全てとは言えませんが、筐体のほとんどが100kgを超える、またはそれに近いと考えて下さい。←

GRADIUS® IV FUKKATSU

GRADIUS® IV 復活

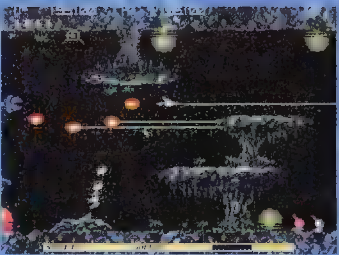
バブルステージは抜けたかな？今回もハンター対策、火山の抜けかた、モアイのオススメルート等々、役立つ情報盛りだくさん！

担当：RED　京城

ANTI OPTION HUNTER PROJECT ACT.1

フル装備で突き進んでいくと警告音とともに現れ、オプションをかっぱらっていくとんでもない敵、オプションハンター。自機に接触してもミスにはならないものの、やはり恐ろしい存在であることは間違いない。ここでは、オプションハンターのかわしかた、出現タイミングの調整方法を紹介していこう。

ノーミスで進むためには、オプションハンターと計画的におつきあいしていく必要があるのだ。



こんな場所で来られたら、死ぬか全かっぱぎかの2択でしょ。

出現タイミングの調整

1周目のオプションハンターは、4個目のオプションを取ってから一定時間経過すると出現するようになっている。この性質を逆手に取って、4個目のオプションを取るタイミングを調節することにより、敵が少ない場所でオプションハンターが出るようにしていくわけだ。

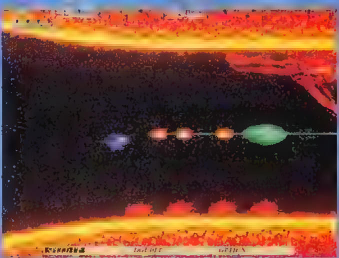
現時点でベストと思われるオプションを取るタイミングを下に紹介してあるので、しっかり覚えておこう。

出現時の対応

オプションハンターが出現したら、左の写真のようにオプションを横一列に引っ張って、最後尾のオプションのみを食わせてしまおう。

グラⅣのオプションハンターは、動き出したあとは自機ではなくオプションを狙ってくるので、非常に避けにくい。

調整をミスって予定外の場所でオプションハンターが出てしまった場合も、1個だけ食わせてやり過ごしてしまうのがベターだ。



無理せず最後尾のオプションのみを献上してやり過ごそう。

ステージ2～4

4個目のオプションを取る一回目のポイントは、ステージ2の地形が見えたあたり。

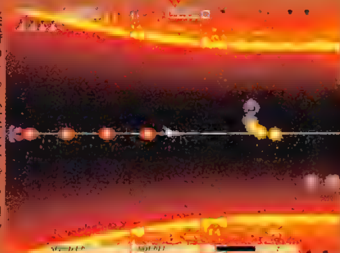
前号でも書いたことだが、カプセルに余裕があってもステージ1～ステージ2の前衛では4個目のオプションを取らないようにしよう。

ここで4個目のオプションを取ると、一回目のオプションハンターはステージ4の火山地帯を越えた直後に出現する。この付近はほとんど敵が出現しないので、楽勝で最後尾のオプションを食わせてやることができる。

ステージ4の後半はオプション3個のまま進もう。



ゲージを合わせておいて、地形が見えたところに取る。



楽勝っす。後半はオプション3個でも問題なし。

ステージ5～6

ステージ4をオプション3個のままクリアしたら、ステージ5の前衛のザコが終わるところに再び4個目のオプションを取りなおし、フル装備の状態にしてモアイ地帯に突入。ここで4個目のオプションを取るようにすると、次のオプションハンターはステージ6のボス前で出現する。

復活する壁を抜けて敵の攻撃が一段落する地点なので、ここも余裕を持ってオプションハンターに対応することができる。現時点ではここも最後尾のオプションを食わせてやり、オプション3個のまま進むのが良いとされている。



モアイステージの前衛が終わるところに再度4個目を装着。



そうすっと、またまたナイスな場所で出現。完璧ですね。

P.S.MESSAGE G

→例としてセガのブラストシティの場合は108kgで、設置する時の注意点としてスペース（高1.64m幅0.8m奥行1.55m以上）の面積確保など購入前にチェックが必要。また麻雀用については麻雀コンパネなど売っているが、購入時にお店の人に対応してるかなど必ず説明を聞く事。

マグマステージ

STAGE 04

グラディウスっぽさがより濃くなってくるマグマステージ。オプションの使いこなしがポイントだ。

ステージ概要

ステージ4マグマステージは前半と後半ではまったく印象が違うステージになっている。前半は「グラⅡ」の4面とよく似た地形だが、後半からは地形が大きくうねり隆起する激しい場面が続く。

先手を打ってハッチとハッチから出現するザコを早めに処理していくことが重要だ。

ダブルかレーザーか

このステージの前半をダブルで進むかレーザーで進むかは非常に微妙な選択で、ダブル系を装備すると斜め上や後ろの広範囲が撃てるようになるかわりに少し押され気味になり、危険も少々高め。慣れてくればレーザー系でプレイしたほうが安定するので、慣れない内はダブル系を装備して、ある程度地形と敵の出現位置を覚えたらレーザー系でプレイしてみよう。後半は装備2、4、6番は迷い無くダブルを装備しよう。特に敵の配置を覚えてなくてもテイルガンがあれば大丈夫だ。

前半

このステージ前半で、ぜひともモノにしておきたいのが、オプションを使って壁の向こうの砲台やハッチを撃つテクニックだ。

マグマステージの前半はこれをうまく使えば、同じステージとは思えないほど楽になるハズだ。このテクニックはここだけでなく、後半面でも必要になってくるので、オプションの使いこなしには慣れておこう。

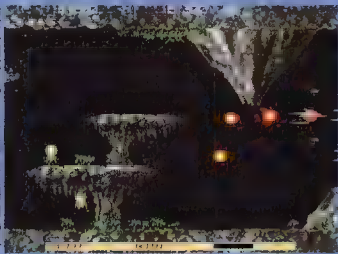
グラシリーズ経験者とそうでない人との差は、こういうところで出てくるものなので、楽になるポイントや細かいテクニックには常に注意してプレイするようにしよう。


オプションを張っておいて地形の向こう側の敵を撃つ。

序盤でもっとも難しい地点は右の写真のようにフォーメーションを組んで、ダッカーやハッチを処理する。


とにかく先手必勝。

火山は噴火が始まる前に、画面の一番前に出てしまうのが安全だ。もしハッチが残っていてザコが来ても上の壁際に逃げてしまえば問題ない。


逆火山が見えたらすぐ画面の一番前に行こう。

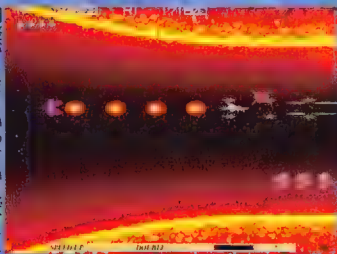
後半

マグマステージの後半は、2面の地形が見えたところで4個目のオプションを装備していれば、この面の前半と後半の変わり目でオプションハンターが出現するはずだ。

オプションハンターが出現したらオプションを固めてから自機を右に移動させ、オプションを横一列に並べて4個目のオプションを食わせてしまおう。

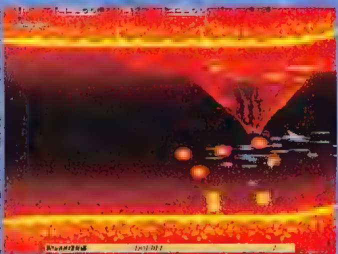
この面が終わるまではオプションは3個のままで進んでいくようにする。

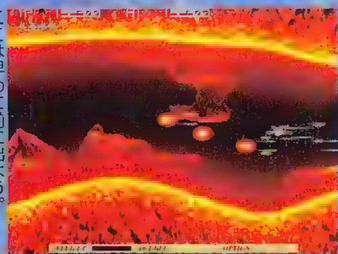
さらに少し進むと、ふたたび逆火山が噴火しているが、この逆火山は噴火の合間に噴火口のすぐ下をショットを撃ちながら素早く、くぐり抜けよう。


調整がうまくいっていればここでオプションハンター出現。

追い詰められると、後ろから地形が迫ってきて危険だ。

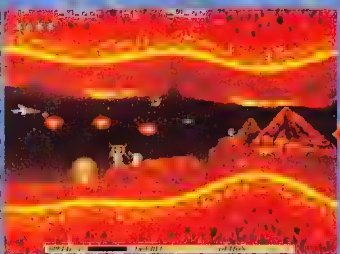
また逆火山を抜けた後すぐにザコが出現するので、気をぬかないように注意。


噴火口の下を躊躇しないで一気に抜けてしまおう。

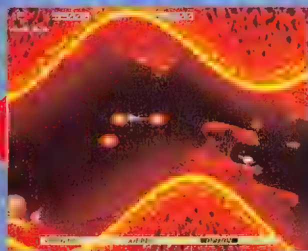
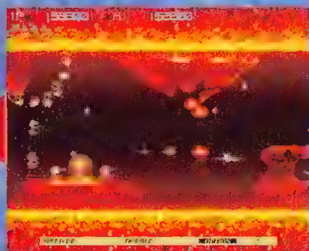
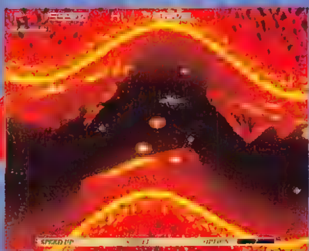
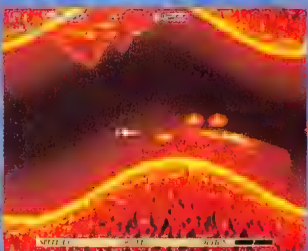

ここは早めに前に出よう。

次の場面はきちんと地形の動きを覚えて、ハッチを破壊する必要がある。


ここでハッチを破壊し、


砲台の弾に気をつけつつ後ろに抜ける。

最後の地形がうねる場面は基本的に画面の中央に位置して対応する。詳しくは次の連続写真を参考にしてほしい。





ここが終わるとスクロールが止まり、ボスの登場だ。



目玉が弱点

ギラードルは画面中を縦横無尽に動きまわり、様々な攻撃をしかけてくる。このボスの移動と攻撃パターンには多少のばらつきがあり、最初からすべてをパターンにすることは難しい。

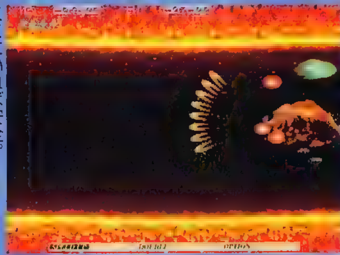
できるだけボスとの距離をとり、ボスが画面外に消えたときには不用意に画面の端に近付かないようにしよう。

攻略パターン

まずボスは画面を動き回り、幼虫を数匹生み出す。この最初の攻撃時には、まだボスの弱点は自機の攻撃を受け付けていないので、撃ち込みに行く必要はない。

次にボスは一度画面外に消えてから、画面の右側から出現し扇状に弾を連射してくる。この弾は右上の壁際に自機を位置させていれば安全だ。オプションを置いておき、ボスにダメージを与えよう。

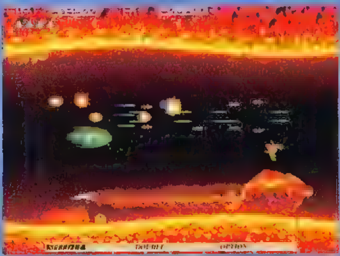
またここまではボスの動きは毎回同じだが、ここから違いが出てくるので注意しよう。



ここにいれば安全。

その後ボスは画面を反時計回りに1周しながら、幼虫をどんどん生み出してくる。この幼虫は耐久力は1発と柔らかいものの、突然自機に向かって一直線に飛んでくるのでなかなかあなどれない。なるべく上下の壁にはりついているときに数を減らすようにしておこう。

またこのときボスが画面の下を左から右に向かって移動しているときは、幼虫を出しつつ扇状の弾も発射するので撃ち込みにいくのもほどほどにしておくのがいい。

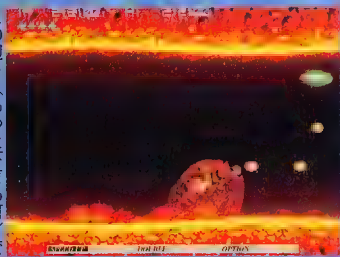


常にオプションの弾で自機を守るようにしよう。

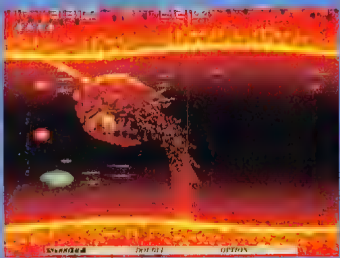
もう一度ボスが消えると、たいてい次には画面中央下から出現する。この時ボスは目玉から直線弾を連射してくるので、このときは画面右端から左にボスの上を横切るようにして避けよう。

そしてそのままボスの本体に巻かれるようにすればボスはまたもや画面外に消えていく。

普通に撃ち込んでいれば、この辺りでボスを倒すことができるはずだ。



この辺り（もっと下でも可）で待っていて、

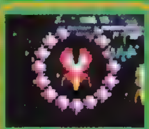


ボスの上を一気に横切る。

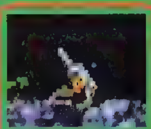
グラディウスマメ知識

グラディウスシリーズに登場するザコ敵の中でも、その名称が有名なのがこの2体だ。

ダッカーは自機の動きを見て地上を移動し、自機を狙って弾を撃ってくる。ジャンパーはその名の通りピョンピョン飛び跳ねて16方向に一気に弾を発射する、どちらも処理し損ねると厄介な敵だ。



ジャンパー



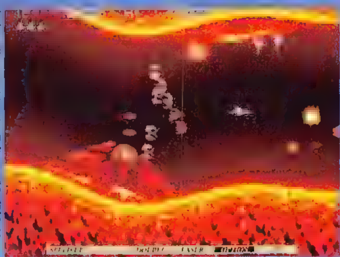
ダッカー

あきらめないで！復活のコツ

前半後半を通して復活時の障害になるのが、ハッチから出てくるザコだ。縦一列に後ろから迫ってくるザコはその存在がプレッシャーになるだけでなく、実際にミスの要因になりやすい。

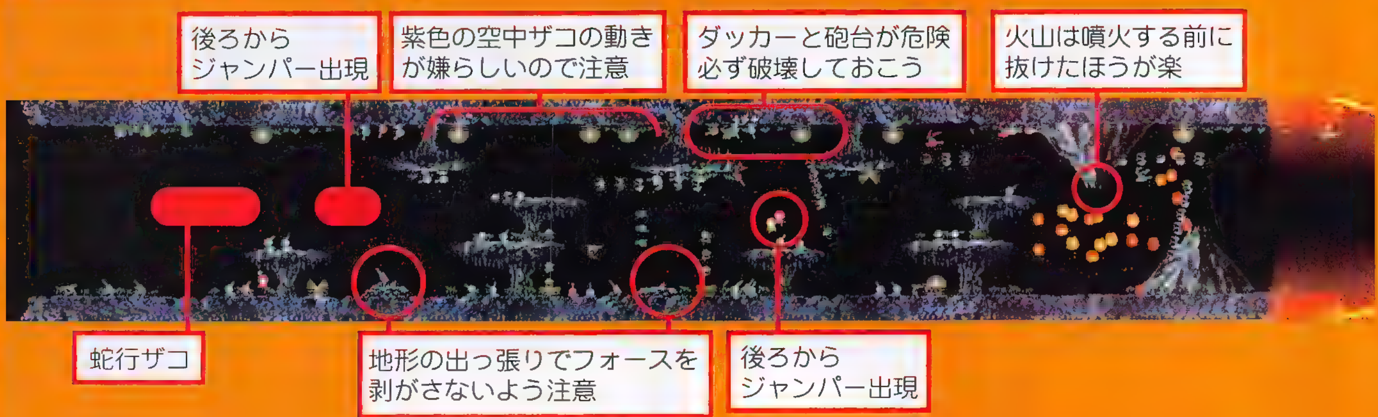
画面の後ろに抜けるチャンスがあるときは、ザコを相手にせずにさっさと逃げてしまうのが安全だ。

また空中のザコの動きはトリッキーなので、激突されないように気を配っていよう。



復活時はハッチのザコが強敵。

マグマステージ前半MAP



P.S.MESSAGE G Q：ヘンシュウチョウってマニアですか?／埼玉県　田中昌宏君　A：なんのマニアなのかが問題だけど、ゲーム・スポーツ観戦・ラーメンに関してはマニア色が著しいと思う。今でも街で対戦しまくる今日この頃。別にその他については怪しい趣味はないので安心?!してくれ。（ぜんじ）

モアイステージ

STAGE 05

地形を覚えるまでは非常にきついステージ。マップとにらめっこして進攻ルートを確立せよ。

ステージ概要

上下に無限スクロールする広大なフィールドに、無数のモアイ砲台が配置されたモアイステージ。

攻略の最重要ポイントは、さながら迷路のような地形、フィールド構成を把握し「進攻ルートを完全パターンにすること」これにつきる。

自分が今どこにいるかが分からなくなり、「迷子」になっているうちは安定して抜けることはできないステージだ。

今回はオススメのルートを紹介してあるが、必ずしもこのルートで進む必要はない。自分なりのルートを開発してきっちり覚えればOKだ。



1、2番のレーザーで撃つとこうなる。

覚えかたのコツとしては、まずは進入ポイントを確定して、あまり上下に動き回らないパターンにするといい。

ステージは前半、後半に分かれており、出現するモアイの種類も異なっている。

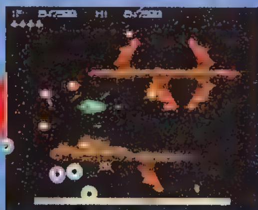
要注意なのは後半に出現するグレーのモアイで、こいつは破壊しても一定時間で復活するという非常に厄介な代物。

ちなみに、1番、2番装備のレーザーで復活モアイを破壊すると、上半分が分離して浮き上がる、という特殊な壊れかたになる。分離中のモアイの頭にもしっかり当たり判定はあり、一定時間で再結合するので気をつけよう。

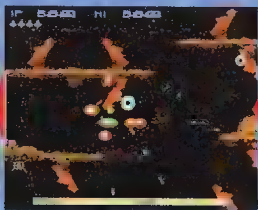
また、縦置きの地形に設置されたモアイを破壊すると、破片が落下してくる。これにもしっかり当たり判定があるので、油断は禁物。

ダブルorレーザーの選択については、装備によっては悩めるところ。4番、6番装備はレーザー、5番はダブルがオススメできるが、1番、2番、3番については、いちがいにどちらが良いと言い切れない。進攻ルート、自分のパターンに合わせて選ぼう。

前半のポイント



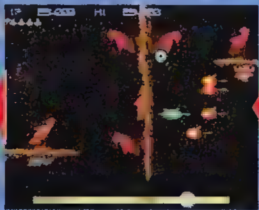
ポイントA　地形の間隔が一番狭いところ、と覚えよう。



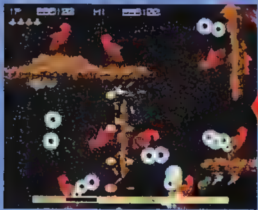
ポイントB　入ってすぐに目の前にハッチAが現れるので撃つ。



ポイントC　ハッチBを撃ち、ハッチCに対する準備を。

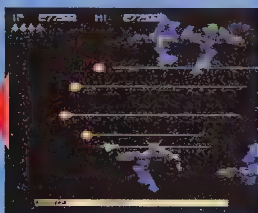


ポイントD　ハッチCを撃ったら、そのまま直進。

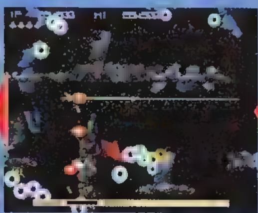


ポイントE　オプションを下に張っておき、下のモアイを撃ちながら抜ける。

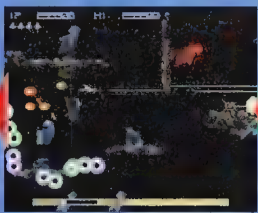
後半のポイント



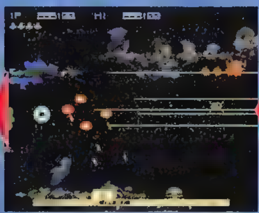
ポイントF　砲台が2門設置された地形を目印に進入位置を確認。



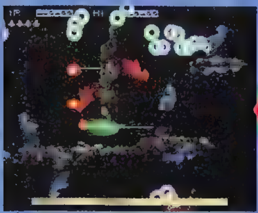
ポイントG　ここも、オプションを下に配置しておく。



ポイントH　ハッチDを撃ち、直進する。

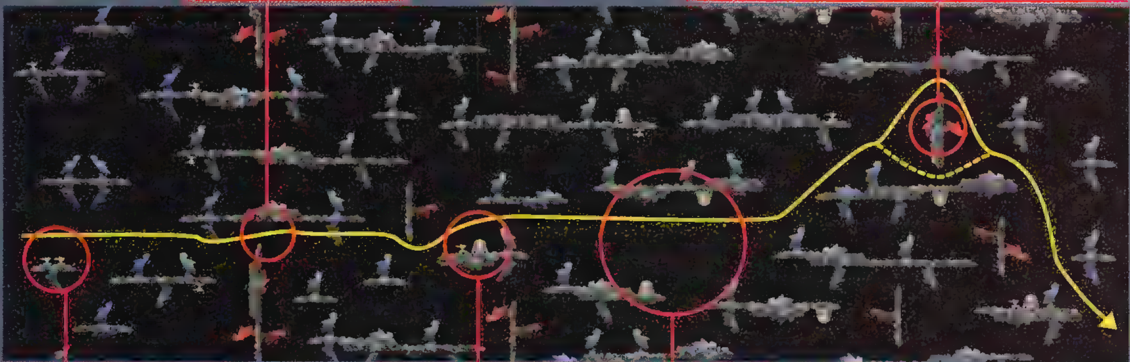


ポイントI　ハッチEとFを早めに壊そう。



ポイントJ　復活のときは、縦置きの地形の上を抜ける。

モアイステージ後半



ポイントG
ここも、下にオプションを伸ばした状態にして下からのイオンリングを防ぎながら通過する。

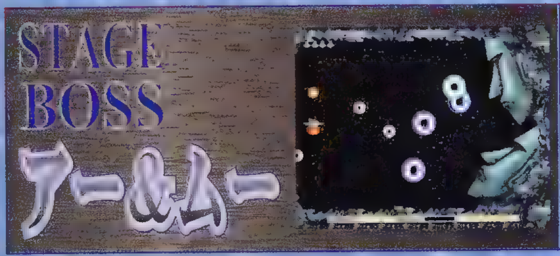
ポイントJ
復活のときは、縦置きの地形の上を通っていくのがオススメ。フル装備時はどちらを通っても問題ない。ここから先は画面右下へ逃げて、下へ下へとスクロールしながら逃げていけばいい。

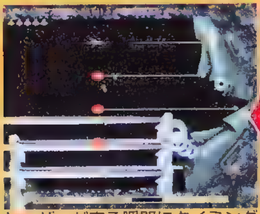
ポイントF
後半、復活モアイ地帯スタート。砲台が上に2門設置されている地形を目安に地形を覚えよう。

ポイントH
ハッチD。意識して早めに撃つようにしたい。ザコを出されるとやっかいだ。

ポイントI
ハッチEは上が撃てない装備だとやや撃ちにくい。オプションを張ってうまく撃とう。下のハッチFはミサイルで問題なし。

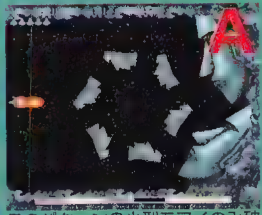
P.S.MESSAGE　G　Q：絵を描くのが好きなゲームストライターはいますか。／山形県　P.N.巴かきな君　A：編集部にいると普段はあんまり目立たないけれど、速攻生徒会を作っていたときにギィとＫＡＬのキャラクター表現能力はうまいと思った。隠れ絵描き能力のある人はいっぱいいそう。（ぜんじ）




レーザーが来る瞬間にタイミング良く逃げる。



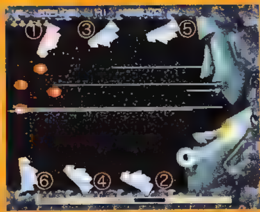
上か下に誘導して…、



このパターンの小型モアイのみ破壊できる。

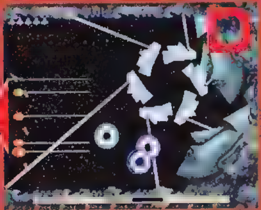


まずは上下から挟み撃ちが来る。



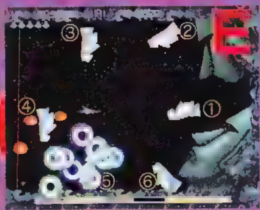
この数字の順番にモアイが突っ込んでくる。


イオンリングにも注意しよう。



この辺で待ちかまえて、レーザーの間に入る。


回転に合わせて移動してレーザーを避ける。



画面中央でイオンリングを撃ちながら待つ。


右側写真の数字の順番に突っ込んでくる。



復活時しか来ない攻撃パターン。破壊可能。

攻略パターン

画面右端に張り付いた2体の巨大モアイ、「アー&ムー」がステージボスとなる。

アー&ムーからの攻撃はイオンリングのみなので、装備があれば特に問題はない。

怖いのはいきなりワープアウトして出現する小型のモアイで、様々なパターンで攻撃を仕掛けてくる。上の写真のように、A~Eまで5種類のパターンがあり、毎回同じ順番で攻撃してくる。各攻撃への対処法を紹介していこう。

A：オプションを大きく広げて撃ちながら、反時計回りの動きで画面中央に逃げ込もう。

B：自機を狙って動くので、画面上or下に引きつけ、撃たれた瞬間に大きく下or上に逃げよう。レーザーのすき間には絶対に入らないようにすること。3回動いてから、必ず右側が先に撃ってくることを覚えておこう。

C：突進してくる順番は毎回決まっている。待ちかまえる位置を毎回同じにして、毎回同じ避けかたにしよう。

D：写真の位置で待ちかまえてレーザーのすき間に入り、回転に合わせて移動しよう。

E：この攻撃も、突進してくる順番は決まっている。オプションを広げてアー&ムーの吐いてくるイオンリングを撃ちつつ、画面中央で突進を待ちかまえて避けよう。

小型モアイ攻撃は、A~Eの後はB→C→E→B→Dと続き、最後のDの攻撃が終わるとアー&ムーは自爆する。

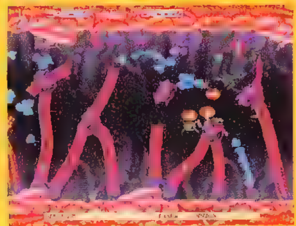
効率良く撃ち込めば、一回目のDの攻撃が来るまでにはボスを破壊できる。Eの攻撃はやや難しいので、慣れてきたら積極的にアー&ムーに撃ち込むようにして、早めに破壊することを心がけよう。

また、自爆の場合も含めアー&ムーを破壊すると巨大な残骸が崩れ落ちてくるので、近寄らないようにすること。

復活のコツ

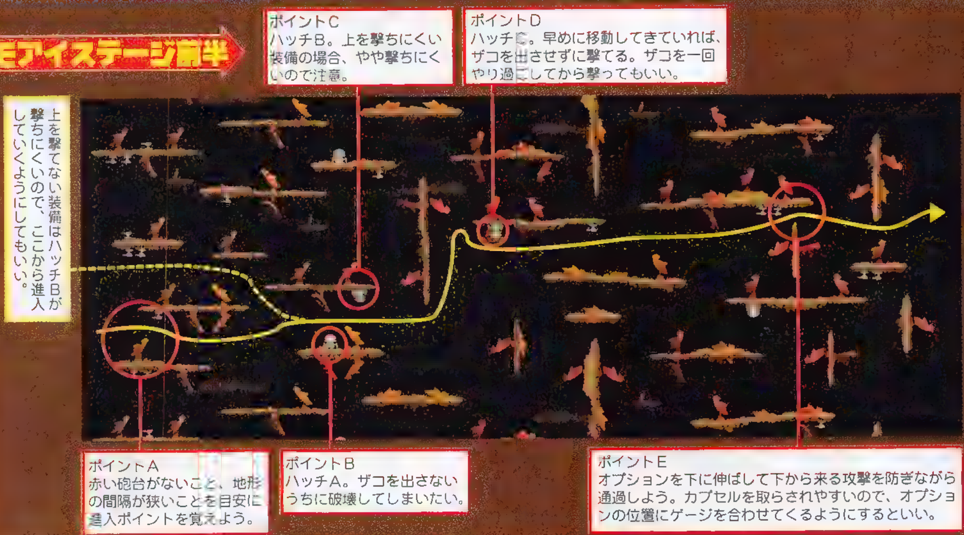
復活で装備がない場合は小型モアイの出現パターンが変わり、Fの攻撃パターンが加わる。攻撃の順番はF→F→A→C→B→E→D→F→A→B→自爆。スピード2速+ミサイルで避けまくろう。頑張って撃ち込めば、自爆させずに倒すことも十分可能だ。

次号予告！



絶望の細胞ステージを突破せよ！高速ステージも全体マップ掲載で完全攻略！

モアイステージ前半



P.S.MESSAGE G

Q：ゲーメストビデオの初期のもの、たとえばファイナルファイトなどは再販売の予定はあるのですか?／青森県　P.N.NWRさん　A：今んとこ、廃盤扱いビデオは「ファイナルファイト」「KOF94」の二つ。残念ながら再販の予定は無いようです。（マウント）

今日も楽しい冒険日和

GAUNTLET® LEGENDS

ガントレットレジェンド

今回も隠し獣人キャラ、ボス攻略など冒険の手助けとなる情報満載!
物語の核心に迫るルーンストーンの秘密もあるのじゃ。フェッフェッ。

担当:神保町冒険者組合(キルド)

獣人たちの発現
ルナーランダー老の世界異形発見!

フェッフェッフェッ。前回の話を覚えておるかの?強い力を持つ隠れ種族たちは、お主がレベル10になると姿を現すのじゃ。

担当:C・LAN

ガントレットレジェンドでは4人のキャラクターに加えて、各キャラに対応した隠しキャラ「獣人」が存在する。彼らを選ぶためには、まずは武器が強力になるレベル10まで育てる必要がある。

プレイヤーセレクト時に、レベル10以上に育ったキャラクターに合わせてターボボタンを押してみよう。押している間、獣人キャラが表示されるはずだ。あとはターボボタンを押しっぱなしにしたまま攻撃ボタン(魔法ボタン)を押せば選ぶことができる。

それぞれの獣人キャラクターは元になったキャラの性能を踏襲しており、見た目以外の違いは基本的にない。ただし、ウオーリアーならSTR、ヴァルキリーならARMというように各キャラには秀でた能力があるが、獣人キャラはこの、得意分野の初期能力値が50ポイント高くなっている。

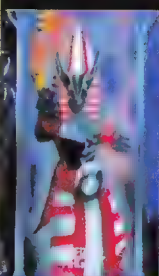
これはいいかえれば8000Gも得した状態でスタートできるということ。まだ始めて間もないという人や2キャラ目を育てているという人には、彼らに乗り換えることをオススメするぞ。

JACKAL ジャッカル

初期値	
STR	200
SPD	400
ARM	100
MAG	650
合計	1350



アヌビス神を彷彿させるジャッカル。最初からMAGが650もあり、序盤が楽に進める。

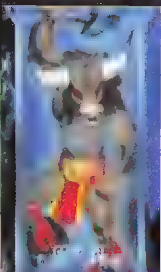


MINOTAUR ミノタウロス

初期値	
STR	550
SPD	300
ARM	300
MAG	200
合計	1350



迷宮に住むといわれる半人半牛のミノタウロス。4人揃うとかなりムサい。



TIGRESS タイグレス

初期値	
STR	200
SPD	650
ARM	200
MAG	350
合計	1400



森の奥深くに住む半虎の弓使いタイグレス。持ち前のスピードで敵群を駆け抜けろ。

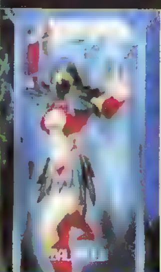


FALCONESS ファルコネス

初期値	
STR	300
SPD	400
ARM	550
MAG	250
合計	1500



ハヤブサがモチーフのファルコネス。翼が生えているが罠には掛かるので注意。



P.S.GAMEST Q&A G Q:ゲーメストを買い始めたときからずっと気になっていたのですが、ノリックさんのお名前は某国際A級ライダーの登録名からとったんですか?それともご自分でお考えになったんですか?実はすっごく好きなライダーなので、知っているのかな?と思ったのですが…/千葉県　P.N.橘高·

攻略地獄

石板に関する最終ヒント
12のルーンストーンを探せ！

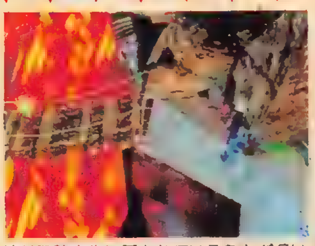
12のルーンストーンはすべて集まったかな？まだ集めていない人へ、最終ヒントを与えよう。ただしネタバレの危険性あり！

担当：ももやん

ガントレットの世界に散らばる12枚のルーンストーン。12枚のルーンストーンを集めることは重要な目的のひとつ。しかし、どれも巧妙に隠されており、見つけるのは困難に違いない。

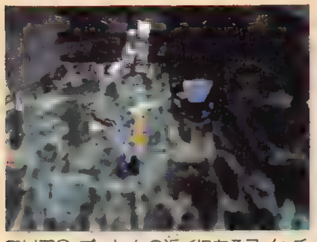
そこで今回は冒険が少しでも楽になるように、隠されたルーンストーンの重要なヒントを紹介していこう。全部教えてしまうと探す楽しみが減るので、ヒントを頼りに探索してもらいたい。

最終ステージの鍵となっているルーンストーンだが、もうひとつ役割がある。すでに持っているルーンストーンをもう一度回収すると、500Gのお金が入るのだ。この世界でお金は重要なので、何度でも回収してもらいたい。


壊せる障害物に隠されていることが多いので、怪しい場所は攻撃してみよう。

城ステージ CASTLE

どのルーンストーンも凝った隠し方をしているのが、この城ステージ。スイッチを使ったものや、くまなく探さないと見つけにくい場所、多くの怪物に守られていたりする。すべてを集めるには、それなりの代償が必要だろう。


エリア2、ゴーレムの近くにあるスイッチを押すと、入り口近くに出現する。戻る必要があるぞ。

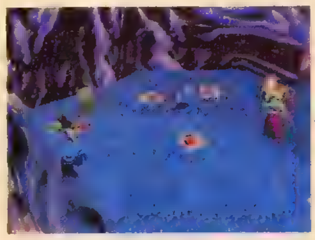

エリア4の大広間のどこかに隠されている。怪物の数が多く、非常に厄介な場所だ。ポーションを使って切り抜けよう。

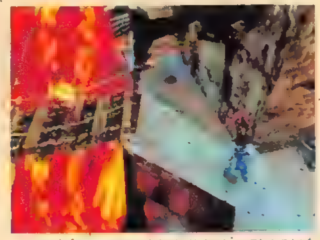

エリア3、スタート地点から右方向に進むと、スイッチを押すことによって開く壁がある。その先のゴーレムを倒し、壁を破壊すると出現。

MOUNTAIN

どのルーンストーンも比較的見つけやすい場所に隠されている。どれも障害物を壊して手に入れる形なので、怪物と戦っていれば自然と見つけてしまうことも多いだろう。意外と見つけにくいのは2つ目かも。

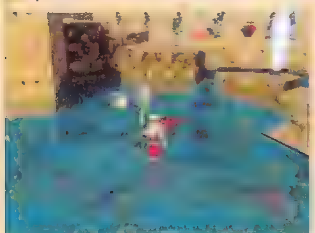

エリア2の中盤にある小屋に石板が隠されている。破壊すると出現する。


エリア5の奥のほうに隠されている。怪しい場所に撃ち込め！


エリア3の吊橋を渡った先にある壁を破壊すると出現。意外と見つけにくい。

砂漠ステージ DESERT

どのルーンストーンもスイッチによる仕掛けで隠されているので、非常に見つけにくいのが砂漠ステージである。とくに最後の1枚はいくつもの隠されたスイッチを押す必要があるので、くまなく探し回るのが重要だ。


エリア1、最初の出口を過ぎ奥まで進もう。右方向に水に沈んだ螺旋階段があるので、その辺を歩けば出現。

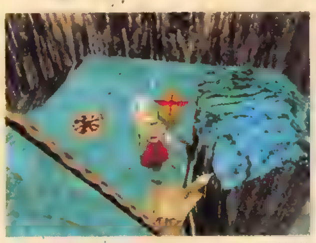

エリア3、もっとも複雑に隠されたルーンストーン。いくつものスイッチを押す必要があるので、見逃さないように注意。


エリア2、巨大な青いスイッチを4つ押すと中央に出現。ジェネレーターが多いので、ポーションを使ってしまおう。

FOREST

山岳ステージと似ており、壊れる障害物に隠されている場所が多い。ある程度は自然と見つけてしまうであろう。魔法を使って楽に進んでいると気が付かないこともあるので、攻撃をしながら進むことも大切だぞ。


エリア2、巨大な切り株を破壊すると出現する。進行ルートにあるので、見つけやすいはずだ。


エリア4、それほど難しくないので、簡単に見つかるだろう。


エリア3、この場所の左方向に葉があり、そこに乗ることがスイッチとなる。

P.S.GAMEST Q&A G →翔さん　A：コンチネンタルサーカスにデビューする前のノリックがドゥーハン、シュワンツを抜きトップに躍りでたあの鈴鹿以来オレの呼び名はノリックに決定！というか反強制的に自ずから流布！本家は最近ぱっとしない走りだが今年はがんばれ。（RT BATTLE-FREAK-02ノリック）

一筋縄では…いける!

いざボス戦に突入!!

ほぼノーダメージでいけるボス戦。店で買い物すれば、さらに余裕になるぞ!

担当：真留世

「よっしゃ〜ボス戦だーっと、うわっ、火の玉避けにくいし、あ、あれ?体力がごっそりないぞ。なに〜、ボスの体力も全然減ってない……」そして冒険者は力つきた。はじめてのボス戦はざっとこんな感じだろう。圧倒的なボスの攻撃、そして絶望的なボスの体力。さらには時間で減っていく体力がプレイヤーを焦らせる…。

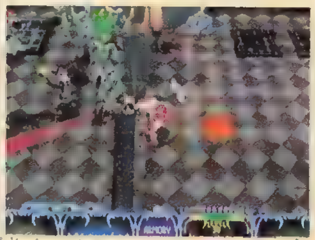
しかし、希望の光はある。

ボス[illegible]

ボスは4匹いるがいずれも強敵揃い。連コインしているならいざ知らず、目的を持ってコイン数を決めているなら知っておきたいことがある。

それは、「闇雲にボス戦に入っても体力の無駄」だということ。レベルが低いうちはどんなにがんばっても絶対にボスに勝てないので(時間で体力が減って死ぬ)、それならば道中で経験値やお金を稼いでレベルを上げていくほうが効率がいいのである。打倒ボスを目指しての下準備と思ってほしい。レベルがかなりあがってきたらチャレンジしてみよう。

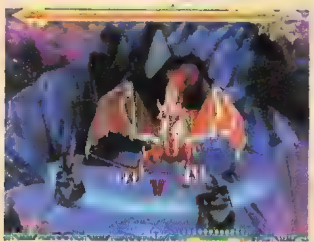
さて、ボス戦に入るときに覚えておきたいのが、ノーダメージでも体力が300〜400ぐらいなくなってしまうということである。したがって、道中のルートを確立してなるべく体力を温存してくるのが必須条件だ!


レベルが低いのなら、あえてボスに挑まずに道中で稼いだほうがいい。

遠目で[illegible]

いよいよボス戦というときに、君はどう行動しているかな?まさかボスに近づいて攻撃している人はいないよね!?

一応念のために言っておくと、ボスのアルゴリズムとして「近くにいる者には接近戦専用の強力な攻撃をしてくる」というものがある。そしてこれらは非常に広範囲かつ速いので、攻撃を見てからじゃほぼ避けられないのだ。無敵を持ってきてない限り絶対に近づいてはいけないぞ。


接近戦は禁物!無敵がないとケチョンケチョンのミジンチになるぞ。

逆に、できる限り離れて攻撃すれば、ボスもそれに合わせて「飛び道具」で攻撃してくるので非常に避けやすいものに早変わり!したがって遠距離からちくちく攻撃していくのが基本になる。

3種の神器[illegible]

今度はボス戦の前の店で買い物をする重要性を紹介しよう。それぞれのアイテムは非常に高価だが、道中のお金を温存してくれば買えるだろう。

で、何を買うか?お金と相談しつつ「3種の神器」、すなわち連射、3WAY、無敵をできるだけ3つ買っていこう。余裕があるなら無敵をもうひとつ買うといい。優先度があるので表を見よう。

◎HOW TO SHOPPING
《ステージ別BOSS戦用おすすめアイテム優先度》

	MOUNTAIN・・DRAGON	CASTLE・・CHIMERA	FOREST・・SPIDER QUEEN	DESERT・・GENIE
3WAY SHOT (1200G)	1☆	1☆	2	PHENIX (1400) 2☆
RAPID FIRE (1300G) (連射)	2☆	2	3☆	1☆
GOLD INVUL (2000G) (無敵)	3	3☆	1☆	3

☆は所持金3000Gぐらいの時のおすすめ組合わせ
※数値が低いほど優先度が高い。GENIEには3WAYよりもPHENIXのほうがいい

この3種の神器を購入するときに金の無敵を買い、なおかつポーションがある場合、開幕ダッシュで一気に体力を減らせるぞ。それは「バリアアタック」である。

ボス戦に入ったらすぐにボスの近くに行って、A+Bの魔法バリア(ポーション消費)を使い、すぐさま撃ち込みを開始する。バリアが切れたら再びA+B。そして撃ち込み。これを無敵が切れる寸前までやって、速攻で距離を取ろう。うまくいけばこれだけで体力を半分近く減らせるぞ!このためにポーションを2個ぐらい持っていければベスト。魔法バリアは一気に体力を減らせるので是非試してみてほしい。


無敵があるならポーションを魔法バリアに使っていけば大ダメ〜〜ジ!!

さて、ポーションがなくても、金の無敵と3WAYを買ったなら、近くに行って全弾当てていくこと。逆に、ポーションと3WAYがなく、ただの連射のみの場合は近くに行かないでもダメージ効率はほぼ変わらない。無敵が切れたときのことを考えてはじめから遠距離にいるといい。

このように買った物によって近づくか離れるかを変えたほうがいいので覚えてしまおう。

各ボスワンポイント攻略

●ドラゴン
●カイメーラ

この二体は画面左下で火球を避けていけばいい。ときどき速いのが混ざるので焦らずに避け重視で。

●スパイダークイーン

外周を大きく逃げつつ撃ち込んでいくのだが、ノーダメージは結構きつい。そこで、3種の神器とバリアアタック、さらにボス前のステージで手に入る毒のお守りを持ってくるといい。もしこれらの装備ができないようならボスに挑まないように。完全装備ならあとは開幕と同時に張り付いて一気に勝負をかけよう。

このとき、ウィザード以外はボスの体力が残ってしまうので、無敵が切れそうになったらすぐに逃げること。追いつかれてボコボコにされてしまうぞ。注意しよう。

●ジニー

3WAYとビーム掃射、竜巻がメインのジニー。基本的にはボスが動いたらすぐに「時計回りに移動」していこう。時計回りでないとビーム掃射をくらってしまうぞ。ビーム掃射はうまくいけば連続してくるので、この場合は1回目を避けきった場所で2回目を避けることなくひたすら撃ち込んでいける。超重要撃ち込みポイントだ。


ジニーに対しては時計回りで攻撃を避けていこう。

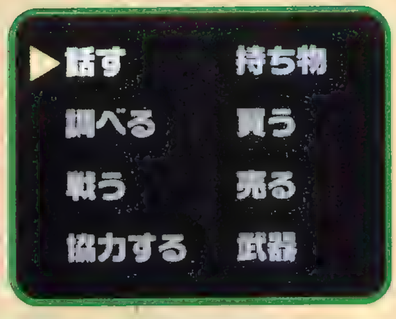
P.S.MESSAGE G ぜんじ様どうしたの?自分(兄)と2人で作ったゲームビデオ全6本、ゲーメストに届いておりますか?見ましたか?届いているか心配で、忙しいところすみませんが…返事をゲーメストに書いてくださいお願いします!/沖縄県 P.N.ローズ君 ◆自分の手元には届いていないようだ。

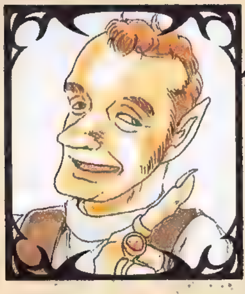
伝説の籠手亭

GAUNTLET LEGENDS'S INN

担当：ももやん
情報提供：神保町冒険者組合
カット：きらり屋

この大陸の冒険者たちが一時の休息を獲るために、冒険の成果を語るために集まる酒場「伝説の籠手亭」。この酒場で出会った多くの仲間に助けられ、キミは一人前の冒険者として十分に成長したことだろう。だが冒険はまだまだ続く。そう、あいつを封じるまでは…。





最近はどこも不景気らしいでんな

情報屋

センティピード

ホンマすんまへん。この前の情報料70ゴールド返しますわ。…100ゴールドじゃないかって。細かいこと気にしてたら大物になれませんで。

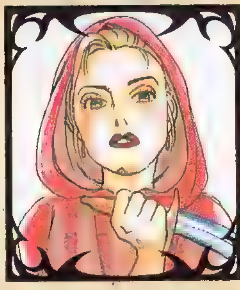
あの時の兄さん！会えてよかったわ〜。実は兄さんに謝らなあかんのですわ。この前「オススメはキャッスル」みたいなことを教えたやないですか、あれ間違いなんです。イヤ正確には変更された、ゆうたほうがあってるんですが…。なんや最近のキャッスルは不景気らしくて、苦労の割には儲けが少ないらしいんですわ。

いまさらかもしれまへんが、オススメはマウンテンってことで…。わりかし先に進めるんで経験値も稼げて、石板も手に入りやすいから銭も貯まるんですわ。

弘法も筆の誤り、猿も木から落ちる、河童の腹下しって言うやないですか、



なんだかんだで、マウンテンステージが一番冒険しやすいようでんな。



動く宝箱を見たことないかい？

女盗賊

ファイアーフォックス

どうだい坊や、冒険の成果は。最近、羽振りがいいって噂だよ。宝箱やジェネレーターの位置、開ける必要のある扉、宝箱は覚えたかい？…うん、デスの位置は覚えたようだね。たしかに覚える順番としては間違っちゃいないよ。デスは厄介な相手だから、へタに起こしてマジックポーションを使うのは勿体ないしね。だけどデスの入った宝箱は悪いことばかりじゃないよ。うまく利用すれば、体力回復に使えるのさ。

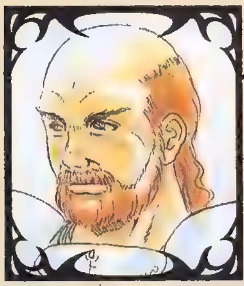
デスがマジックポーションに弱いことは知っているよね。だったらデスが入っている宝箱の近くでマジックを使ってごらん。箱のなかのデスが消えて、フルーツに変わっているから。

宝箱がゴトゴトと揺れたら変わった証拠だよ。無理にマジックを使う必要はないけど、怪物やジェネレーターが多い場所なら使ったほうが賢明だね。

それじゃ情報料として、今晩の飲み代は坊や持ちってことでよろしくね。


マジックポーションを使えばフルーツに変わるんだよ。ジェネレーターが多いようなら使うことを薦めるね。


ここの宝箱は普通、デスが入っているんだけど…、



時間が最大の敵なんだよ…

熟練の冒険者

レッドバロン

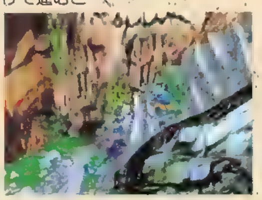
だいぶ冒険者らしい顔つきになってきたじゃないか、新米。冒険のコツもわかってきただろう。だがオレに用があるってことは、まだ何か聞きたいことがあるようだな。

…ジェネレーターや罠が増えてる場合がある、ってことか？あの世界は1回の冒険時間を見ていてな、ある程度時間が経つとジェネレーターや罠が増えていく仕組みになってるんだ。ちょっとでもモタモタしていると、普段は何もないところにジェネレーターや罠が設置されちまうぞ。だが逆を言えば、スピーディーに進めばジェネレーターや罠が消えてることもあるってわけだ。

時間が経つと体力の減りや、食料による体力回復が厳しくなってくる。少しでも先に進みたければマジックポーション、ターボショット、ショートカットをうまく使って迅速に行動することだな。


罠が設置されちまうこともあるのさ。この世界はスピードが重要だぜ。

普段は何もない通路も時間をかけて進むと…、





アイテムの持続時間はな…

道具屋の主人

ザイボット

こりゃ毎度どうも。ウチで買ったアイテムは役に立っているかい。毎日買いにきてくれるってことは、聞くまでもないか。で、今日は何を聞きたいんだ？…ほう、アイテムの持続時間ね。アイテムの持続時間は自分の職業で決定されているらしいぞ。最長はウィザード、次いでアーチャー、ヴァルキリー、ウォリアーって順番だ。やはり潜在的に魔法力が高いほうが長持ちするらしいな。能力値やレベルには影響されないようだから一度職業を決めちまったら、これに関しては諦めるしかないな。

だがな、アイテムの持続時間を延ばす方法もあるんだ。同じアイテムを取るなり買うなりすりゃあいいのさ。ボス戦前にゴールドインバルを2、3個買えば、倒すまで持続すると思うぜ。在庫はあるから、好きなだけ買ってくれや。


ウィザードとウォリアーを比べると、明らかに差がでるようだ。持続時間を延ばすなら、まとめ買いすることだな。

P.S.MESSAGE G →もうちょっと調べてみるけど、ダビングしてないなら困ったことになるね。ビデオは作った人にしかわからないと思うけど、非常に手間がかかるんだよね。特に対戦格闘だと編集がこまめに必要だし…。見つかり次第連絡したいと思います。どんなビデオだったのかな？（ぜんじ）

反射こそすべて!



ついに攻略開始!リフレクトフォースを使いまくれば結構楽に進めるぞ。無敵万歳!!

これでバッチリ!
反射の法則

リフレクトフォースの反射の法則を知れば、攻撃力アップ&点数アップ、間違いなし。

担当：MVP

リフレクトフォースで敵弾を弾いていくのがこのゲームの核となっているが、はたしてどの方向に反射しているのだろうか?と思うのが普通。

ここでは、その反射の法則を見てみよう。

弾いたらそのまま戻る

反射というと入射角と反射角があるが、リフレクトフォースの形は円形。素直に考えれば反射角を一定にして敵弾を特定方向に反射するのはかなり難しいはず。

が、実際は全然難しくない。というのも、入射角と反射角がまったく一緒だからである。つまり、敵弾が描いた軌道そのままの方向に反射していくわけ。たとえば、左上から斜め45度からきたら、左斜め上に45度で反射していく。

これはリフレクトフォースのどの部分に当たっても一緒なので、敵弾が散らばって反射することは絶対にないのだ。これで快適な反射生活が送れるだろう。


ドコに当てても反射方向は敵弾のきた方向だぞ!

状況別の位置取り

反射の法則がわかったら、あとは効率のいい反射を目指すのみ。反射した弾をなるべく敵に多く当てるようにするため(勲章を大量に出すため)の位置取りを、タイプ別に見てみよう。弾の発射口と敵のスクロールの関係である程度の自機の位置が決まるのだ。

●敵：上から下
弾：1~2門

中型戦車系に多いこの動きは、たいてい弾をある程度出させてからリフレクトフォースを張ったほうが大量の勲章を望める。

弾の発射口が1門のときは真下付近で素直に反射させていけばいいが、2門のときは真下だと反射弾が2方向にばらけるので、全弾相手に当たったとしても勲章の回収がやりにくい。

そこで、2門のときは真下というよりも斜めに位置していたほうが勲章の回収がしやすい。斜めに位置した場合、たとえ発射口が1門でも対応できるので基本的に斜めに位置していたほうがいいだろう。

●敵：左右に移動
弾：1~2門

このタイプは中型機によく見受けられる動き。これは反射のさせ方(自機の位置取り)が悪いと、敵に反射弾がほとんど当たらないので勲章を生産できないことが多い。いい位置取りを覚えておきたい。

このタイプに対する基本的な位置取りは、敵がスクロールする方向の斜めがいい。

つまり、敵が左に動くのであればあらかじめ左側の斜めを陣取っているといいわけだ。ただし、ここでひとつ注意したいことがある。それは、あまり距離を取ってしまうと弾が到着するまでに敵が大きく動いてしまうということ。

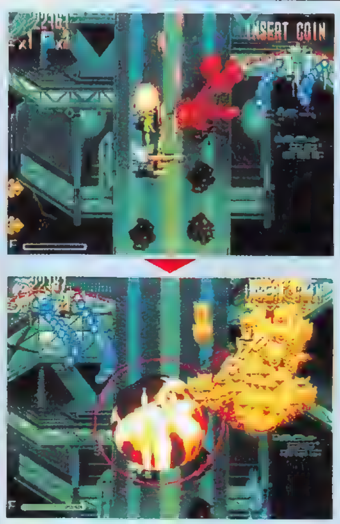
敵弾がそれほど速くないこのゲームだから、敵弾の到着までの時間と反射弾が敵に届くまでの時間を考えると、あまり遠距離だと時間がかかりすぎてしまって敵に当たらないのだ。したがって敵弾に反応してリフレクトフォースを張れるぐらいの距離を常に意識して、やや近めに位置するようにしよう。

逆にこの時間差を利用した当て方も模索してみよう。

敵が上下にスクロール

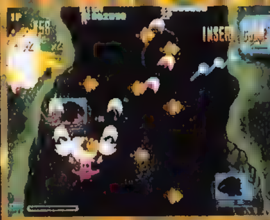

上下のときは真下から若干ずれよう。

敵が左右にスクロール



左右に動くときはやや近めの斜めで。

渓谷ステージ



パイロット別ステージ数
信之介……ステージ1
ルビー……ステージ1
アイシャ……ステージ2
シュトック…ステージ3

+20勲章に化ける砲台群があるぞ！うっかり破壊してしまわないように注意！

担当：GED

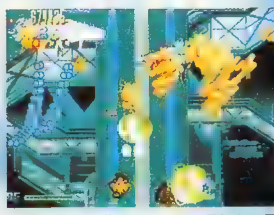
渓谷から敵施設へ！

序盤で出現するのは、渓谷の左右に設置されたミサイル砲台＋左右からのザコ編隊のみ。砲台が撃つミサイルはショットで破壊可能なので、ミサイルに注意しつつザコ編隊を処理すれば、とくに問題はないはず。

渓谷を抜け、施設内へ進入すると高速スクロールになり、上部から中型機が出現する。連射弾にリフレクトをかけて勲章をガッポリいただこう。

滑走路上に並んでいる敵機は＋10勲章を出すので、これらも意識して回収を心がけるといい。

滑走路脇のパイプラインが爆発し、スクロール速度が戻ると、今度は「右、左、右、左」の順に中型機が出現する。このシーンは、連射弾に対してリフレクトをかけていけば楽勝。勲章を稼ぐなら、勲章が散らないように各中型機ごと（計4回）にリフレクトを使っていこう。



1、2機目は分けてリフレクトし、各個撃破で勲章をしっかり回収しよう。

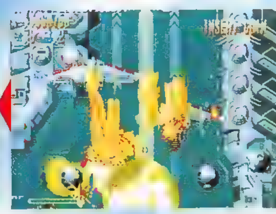
そして、中型機×4の後に出現する赤い中型戦車をリフレクトで破壊して＋20勲章を回収したら、画面上部からの中型機×2もリフレクトで破壊する。

最後部を破壊し砲台群を勲章に！

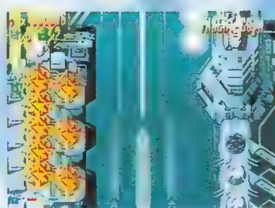
中型機×2を破壊したあたりで、左上に砲台群が見えるはず。この砲台群は、普通に破壊してしまえばなんてことのないポイントだが、左列最後部にある塔を破壊することで、砲台群の残り（×8）をすべて＋20勲章に変化させることができる。稼ぐなら、ぜひ狙っていこう。

砲台群の勲章を回収するとき、右側の大型砲塔が高速連射弾を撃ってくるので、これに対してもリフレクトを使うといい。大型砲塔に撃ち込んでいるときに、高速連射弾を撃つザコ機が画面上部に出現するので、勲章を回収する際は十分に注意しよう。

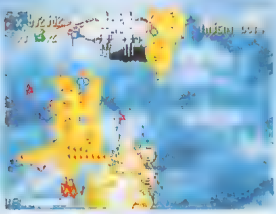
敵施設から雲海へ抜けると、中型機が4機出現。稼ぐなら、連射弾にリフレクトをかけて破壊していこう。1回目のリフレクトは1機目の最初の連射弾で、次の連射弾と2機目の連射弾に2回目をかけて1、2機目を破壊。そして、3機目の初弾を無視し、2回目の連射弾と4機目の初弾に対してリフレクトをかければ3、4機目もちょうど破壊できる。



中型機×2をリフレクトで破壊。このとき、砲台群を壊さないように注意！



左列最後部の塔を破壊すると、砲台が+20勲章に変化！



1機目は耐久力が高く、2門のガトリングから超連射してくる。ごちそうさま。

ステージボス ジェノサイダー

第1形態

ボス戦は、3面に渓谷ステージのくるシュトックを基本として説明していくことにする。他の機体はこれ以上難度が高くなることはないのでとくに問題ないはずだ。

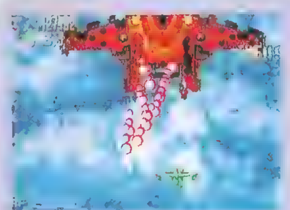
第1形態は、リフレクトで主翼に重なりつつ撃ち込めばいいだけ。弾数が少なく、リフレクト稼ぎもたかが知れているので、稼ぐ場合も速攻で両翼を破壊し、第2形態にしてしまおう。



第1形態は、リフレクトをかけつつ主翼に重なって撃ち込む。

第2形態

第2形態は5つの攻撃がループしている。まずは、写真AかBの攻撃にリフレクト。C（ばらまき）は正面ではなく少し横でかわし、D（ワイドショット&連射弾）がきたら画面端を通って上へ抜ける。連射弾を斜め下に撃たせたら、ボスの真横より少し下の高さで待ち、連射弾が終わると同時にリフレクト。すると、Eの連射弾の撃ち返しがばらつかず、勲章が回収しやすい。あとは、再びAに戻って繰り返すだけだ。



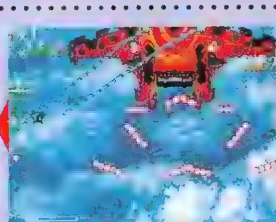
（写真A）自機を狙うのは赤弾だけ。斜めの連射弾は狙っていないぞ。



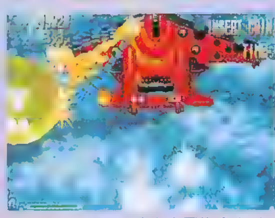
（写真B）勲章を回収する際は、自機を狙っているショートレーザーに注意。



（写真C）ばらまきをかわしつつ横へ移動し、



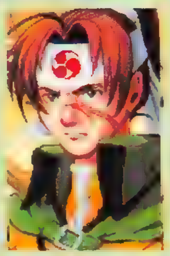
（写真D）ワイドショットに注意しつつ上に抜ける。



（写真E）そして勲章を大量生産！リフレクトが遅れると死ぬので早めにね。

幕間デモ台詞集（1人プレイ時）

信之介



父上、母上、真琴、ようやく機会が巡ってきた。こんな無益な戦いで、これ以上、犠牲者を出させないために、俺はなんとしてもあの石を壊す！

ルビー



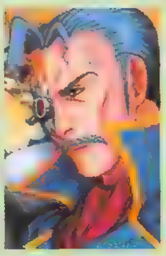
ふん、なかなかいい機体じゃないか。さすがに、金持ちのやることは違うね。しかし、あたいもの好きさ。でも、チビたちのためとは言え、戦闘機に乗って戦争するとは…。空賊だったあたいがねぇ……。

アイシャ



空が震えている……。戦いは避けられない。……ならば、抗いぬくだけ。その先に平和が望めるのならば、私は負けない。

シュトック



大いなる者の座興。一体、幾たび戦えば、人は戦争に飽くのでしょうか？願わくばこの戦いが、最後の幕となりますよう……。では、エリーゼ、行ってきますよ。

溶岩ステージ

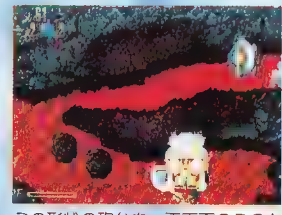


パイロット別ステージ数
信之介……ステージ2
ルビー……ステージ3
アイシャ……ステージ1
シュトック…ステージ1

突如飛来する謎の黒い機体に、強力な対空戦車群。リフレクトフォースを使うポイントがカギを握る。

担当：スー

ステージがスタートした直後に、前方向にしか弾を撃たない砲台が配置されている。この砲台を画面下ギリギリまで引きつけて破壊すると、隠しボーナスで、空中に+20の勲章が突如現れる。この砲台は、ステージ中に全部で6基あるので配置を覚えよう。


この形状の砲台を、画面下のこのあたりまで引きつけて破壊すると…。


突如空中に+20の勲章が出現っ!!すべて回収できるようにしよう。

ライバル機＆中型戦車

しばらくすると、黒いライバル（!?）機が飛来し、その後戦闘になるので、ライバル機がバラまく弾をリフレクトフォース（以下RF）ではじき返しつつ、打ち込んで撃退。このときRFの無敵時間を利用し、ライバル機に重って打ち込めば、撃墜も速くなるぞ。ルビーの場合は3面で、多少カタくなっているので、初弾をRFではじき返した後、一回攻撃を回避しなければならないので、画面右端で上下に扇状の弾を回避する。危ないと判断したら迷わずボムだ。

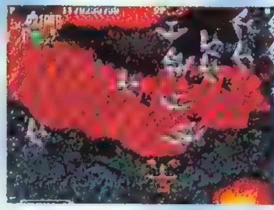
このライバル機を撃退するタイミングが速ければ速いほど、次のザコ編隊が多く出現する。このザコ編隊は+5の勲章を落とすので、ライバル機の弾をRFで返して勲章を回収したほうが得か、ザコ編隊を多く出現させるのが得かは、ステージ数や自機の勲章回収率で、また違ってくる。

ライバル機を撃退すると、敵の工場地帯に入る。ここでは、次々と湧いてくるザコ戦車がうっとおしく、この面が後にくるほど攻撃も激しい。

そして、適度な間隔で配置されている中型戦車は、もの凄い勢いで弾を連射してくる。そこはRFの格好の的。中型戦車を見たら、RFを張って敵弾を反射しつつ特攻しよう。中型戦車は、全部で6台配置されていて、そのうち2台目と3台目が連続で来るので、2台目を早めに攻撃しつつ、RFの回復を待って反撃だ。

これらの間に冒頭で紹介した+20の勲章を出す砲台もあるので撃ち漏らさないようなパターンを作ろう。


突如飛来する黒いライバル機を、RF+張りつきで速攻で撃退すると、


+5勲章を落とすザコ編隊が大量に出てくるぞ。ドッチがお得かな!?


中型戦車が出てきたら迷わずRF。RFを使える状態にしておこう。

ステージボス リボルビングホエール

ボスは、溶岩の海を航行する、巨大戦闘潜水艦だ。まず攻撃が始まると、両脇のポッドからミサイルを連射してくる。このミサイルは破壊可能なうえに、点数も入るので、ドンドン破壊していこう。

次に短いレーザーをいくつものパターンで攻撃してくる。弾数が多いので、RFの使いどころだ。攻撃を見たら、RFを張って敵艦に張り付きつつ攻撃しよう。RFのポイントは写真を参考にしてほしい。

いよいよ第2形態。まず1射目を、RFで返しつつ攻撃。次に広い範囲のレーザーが左右からバラ撒かれるが、正面で構えていれば比較的安全だ。

そして、ボスはゆっくりと左に移動しながらレーザーを撃ってくるので、かわしつつ左に移動。次の攻撃はロックオン攻撃+レーザーバラ撒きなのだが、左端ならば、ロックオン攻撃を封じられるからだ。レーザーバラ撒きも、左端で対処すれば、かわすのは難しくない。この攻撃でRFを使ってしまい、それでも回避できなければボムを発射。

再びボスは画面中央にもどり、螺旋状に動く丸い弾を撃ってくる。これは、画面左端で対処すれば安全にかわせる。そして、シャワーのようなレーザーを撃ってくるので、このときRFで返してやろう。このときボスの進行方向に注意しよう。


まずは、この集中レーザーで1回目のRF。同時に張りついて、離れる。


ここで2回目のRF。ここでも張り付いて発射口の両側から反射させる。


3回目はこの攻撃で。ここまで撃ち込んでいれば、まず破壊できるはず。


レーザーのバラ撒きは画面左端でボスの正面に構え、すこし右に移動し、


ここでかわす。かわしたら次のロックに備え、すぐ画面左端に戻ろう。

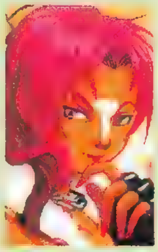
幕間デモ台詞集

信之介



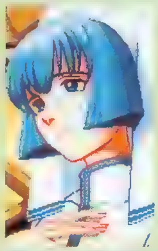
悪は必ず亡びるってもんだ。安らぎを奪った報いは、たっぷりととらせてやったぜ！ 次もこの調子で蹴散らしてやる。う～ん、腕がなりやがる！

ルビー



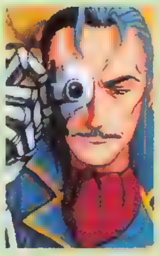
大漁、大漁、楽な相手じゃないか。この調子なら苦労することもないねえ。ちゃっちゃ、と終わらせて、気ままに過ごせる日も近いってもんさ。

アイシャ



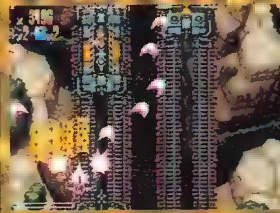
ふぅ……。どうにかうまくやれたみたい。生きていることに感謝しないと…。これからも、あんな兵器が敵になるのね。気を抜けば倒されるのは私。でも、この瞬間は安らいでいたい…。

シュトック



やれやれ、私としたことが手際の悪い。効果的に攻撃したかったのですが…。今さら言ってもはじまりませんな。どれ……、ネジでも巻いて出直すとしますか。

線路ステージ



パイロット別ステージ数
信之介……ステージ3
ルビー……ステージ2
アイシャ……ステージ3
シュトック…ステージ2

2～3面にしかこない線路ステージは、短いながらもいろいろな仕掛けが用意されているぞ。

担当：C・LAN

開幕～列車砲

面がスタートするといきなり目の前の線路を2両の列車が走ってくる。それぞれ先頭と最後尾の車両は+20の大勲章を出すので、少しひきつけてから破壊するようにしよう。

このあと左右から+5勲章を出すザコラッシュ。中央やや右よりの、両方のザコが交差するポイントで撃てば回収しやすいぞ。

このあとの列車砲はそれぞれ6両編成で、破壊すると勲章を出す。下からうまく倒していけば、最後の右先頭車両が+20勲章×4を出す。



このあたりで撃っていれば全部回収できる（前方集中型）。

大まかには左→右の順で倒す方針で。ただし列車の上下の動きはランダムなので、左の列車が画面下に潜ったときは右を撃ちにいこう。あまりもたもたしていると判定がなくなってしまうので、迅速に乗っかって撃つことが重要だ。

この列車砲を構成する車両は2種類ある（先頭除く）が、注意するのは横に砲台がついたタイプ。ハリ弾の束を2方向に撃ち、残り車両が少なくなるとこれに多方向弾も加わる。早めにRFで撃ち返そう。

ラストの右先頭車両は黄色く光ると全方位弾をばらまくので注意。弾速は遅いので慌てず下がって避けるか、RFで対処しよう。

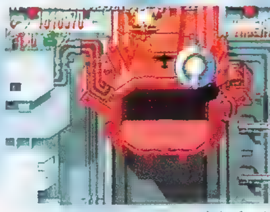


RFを合わせるならこの攻撃に。車両の違いをよく見よう。

大型砲台×2～ボス前

列車砲の次は中央から+10勲章を出す敵機が2列。この敵は「回し」が可能で、倒しただけどんどん補充される。稼ぐ場合は片方に張りつこう。

左右に大型砲台が見えたら早めに下がる。RFを使いつつ片方を集中して倒してしまうのが安全。この後の横一列の敵機は弾速が速いので注意。



このへんで連射していればすごい勢いで「回せる」ぞ。

次に左に丸いレーダーのような地上物が見えてくるが無視。最上段中央で連射していよう。中央の艦橋を先に壊すと、レーダーが+2勲章を垂れ流すからだ。

海に出ると、先ほどの横一列の敵機、赤い中型機、小型艇などの混合攻撃。連射しながら、RFがたまったらすぐに使うようにしていこう。



先に艦橋を破壊すればこのとおり。楽だし稼げて一石二鳥。

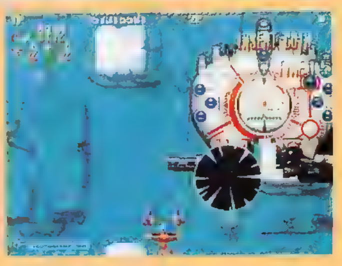
ボス前最後のラッシュは中央と左右から+5勲章を出す敵機の群れ。勲章を密集させるために中央前方で撃ちたいところだが無理は禁物だ。

ステージボス フライングデコレーションパンケーキ

このボスの攻撃は遅い弾をばらまくものが多いが、常に下のほうをふらふらしているため、攻撃を見てからRFを張ろうとしても間に合わないときがある。

覚えておきたい攻撃は、左右の尾翼が開いてくる真下密集弾（開幕時のみ5ウェイ）。中央左右の砲台から、両端をふさぐように八の字に弾をばらまくのが前兆。弾数も多いので迷わずRFを使いたい。

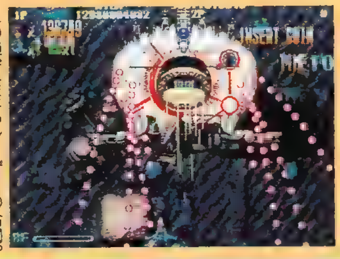
また、真下にピンク弾を4列撃ってくる攻撃があるが、下部のパーツを破壊した後は、同時にここからアームが伸びてブラックホール弾も出してくる。この弾は壊せるので変に逃げようとせず、思いっきり撃ちこむのが実は安全。



このブラックホール弾は破壊可能。恐れず撃ち込め！

中央部のカバーを破壊すれば弱点であるメダリオンが露出するが、いくつか新しい攻撃が加わる。中でももっとも死にやすいのが、八の字弾直後の極太レーザーだ。

八の字弾を確認したら（画面が暗くなる）、すぐに弾幕に近寄ってレーザーをかわす態勢を取りつつRFを使おう。RFは安全のため、という理由もあるが、八の字弾の弾数が多いので稼ぎにもなる。反射弾をボスにうまくヒットさせるには、ボスの進行方向側の弾を消すようにすること。



この弾がきたらレーザーの合図。RFを使いつつ退避せよ。

このほか注意する攻撃としては、不規則に誘導するホーミング回転弾×2がある。RFが使えない状況ならば画面隅に引き付けて大きく回りこむように避けよう。

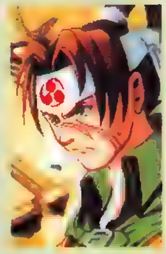
稼ぎはどうでもいいからとにかくクリアしたいという人には、ボス登場時から正面で撃ちまくりパターンがオススメだ。RFがたまったら即使用し、あとはひたすら撃ち込むだけ。15秒もあれば倒すことができるぞ。



正面で撃ちまくれば意外にあっさり倒せるぞ。

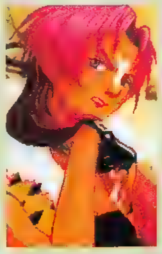
幕間デモ台詞集〈1人プレイ時〉

信之介



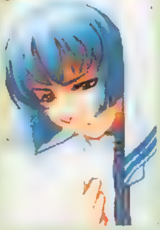
あんな所で実験するなんて、狂ってやがる。おかげで汗だくじゃないか。着替えのない服だってのによ…。くう、べたべたしてきやがった。あいつらどうするか見てやがれ！

ルビー



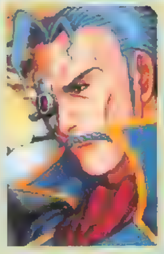
連中ときたら、遺跡と見れば利用しなきゃ気がすまないのかね。遺跡のある理由を考えもしないやつらが、人を支配しようなんて笑わせるよ。

アイシャ



あの湖…子供の頃来たときは、あれほど美しい場所はないと思ったけど、今では戦いの場。あの眺めをもう一度見られるかしら。

シュトック



さて、次は夜間戦闘になりそうですね。こういう時こそ、右目の恩恵を用いなくては。夜間で、私の目を逃れられる敵はいませんからね。

ALERT!
S.I.F.A.T 302-SQ
"WILD BEE"
DESTROY TARGET
IN THIS AREA

鋼の守護者（ガーディアン）、地底の巨大基地へ！

L.A.MACHINEGUNS

前回紹介した「ロサンゼルス」「アルカトラズ」の両ステージはまだまだ子供だまし。真のドッグファイトがお望みなら、今回の「ラスベガス」「ヨセミテ」がオススメだ。特に「ヨセミテ」の地下空間、これには一見の余地ありだ！

担当：善之字元帥　

LEVEL:03 LAS VEGAS THE STRIP

任務内容：

ラスベガスで現金輸送車がR.O.Mによって襲撃された。現地の市民はパニック状態との報告あり。至急現地へと急行し、敵襲撃を鎮圧せよ。

1作戦展開

作戦開始地点でまず相手にするのは、肉弾戦を得意とする黄色の「特攻兵」である。この敵は火器を所持していないため、フライングビークルに跳びかかって攻撃してくる。跳びかかられてから攻撃までの一瞬のタイムラグを逃さずに破壊してしまうこと。

特攻兵をすべて倒すと、歩道橋上の敵との交戦になる。ここでは、多数の民間人が入り混じっての大混戦になるが、重要なのは民間人をあまり気にしないこと。民間人は、誤射しても所詮5000点の減点にすぎないので、むしろ自分の身を守ったほうが先に進める確率は上昇するはずだ。

2現金輸送車付近

横転した現金輸送車付近に到着すると、キャッシュケースをかき集めている敵アンドロイド部隊を目撃する。ここでは、キャッシュケースを集めている敵は無視して、車両の上からミサイルを撃ってくる敵から先に狙うこと。

また、スコアを意識してプレイしている人は、この場面の装甲車を射撃すればチェーンコンボゲージが回復することも覚えておくといいだろう。

3敵の増援部隊　その1

現金輸送車付近の敵を一掃すると、敵の輸送ヘリから増援部隊が投下される。この部隊はかなりの強敵なので、十分注意して戦闘すること。

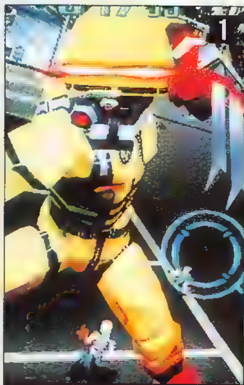
中でも手強いのが、大型ミサイルを連射してくる〝HHE-01〟。この敵と接近戦に突入してしまうと、ミサイルすべてを破壊するのが非常に困難になるので、できればHHE-01が遠くにいるうちに破壊しておきたい。

④〜⑥敵の増援部隊　その2

増援部隊との戦闘はまだ続く。次に問題となるのは、命中率の高い高速ミサイルを撃ってくる歩行支援戦車。この戦車は砲塔部分が弱点になっているが、耐久力が高いため破壊にはかなりの時間がかかる。そこで、砲塔の先端部分に照準を合わせ、高速ミサイルを撃たせないように戦おう。また、砲塔を破壊したあとの戦車基部については、コンボゲージを維持するために使えることも覚えておくといいだろう。

戦車3両を倒した後は、特に新しい敵種は出てこない。先ほども登場したHHE-01と、飛行ユニット編隊に気をつけながら進んでいくこと。

増援部隊を撃破すると、輸送ヘリから多脚型歩行兵器「アウトフランカー」が投下される。こいつは、フォーメイション攻撃をしかけてくる強敵だ。

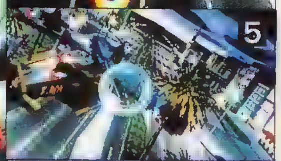


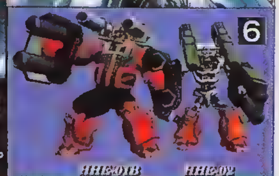


「特攻兵」が自機に張り付いてから攻撃してくるまでには、若干のタイムラグが存在する。









重装歩兵「HHE-01」はミサイルを超連射してくる強敵である。混戦になったらダメージは必至なので、なるべくヤツが遠くにいるうちに倒しておきたいところ。





ボスの「アウトフランカー」は1機でも倒してしまうとフォーメイションを変化させてくる。

STAGE BOSS:outflankers

局地戦用の多脚式攻撃車両。都市部での活動を目的としているため、走破性を考慮し4脚の足を装備。操縦者は乗っておらず遠隔操作されるタイプで、複数の車両を用いたフォーメイションによる攻撃を得意とする。

各個撃破しようとするとフォーメイションが変化して苦戦を強いられるので、耐久力ゲージに注意して均等にダメージを与え、一気に全機を破壊するのが比較的安全な攻略法といえよう。





地底を走る装甲列車。こいつをプラットホームまで持ち越せれば、コンボ数が大幅アップする。

圧巻の地下基地中心部。このゲームで最大の見せ場と言っても過言ではないだろう。

「トリスケリオン」の両肩から射出するミサイルは、分裂して2つのドリルミサイルになる。

LEVEL:04 YOSEMITE UNDERGROUND BASE

任務内容：

ヨセミテにR.O.M地下基地の存在を確認。敵はこの基地を拠点に活動しているようだ。貨物運搬口から基地内に潜入し、壊滅的なダメージを与えよ。

1輸送列車を強襲

貨物運搬口でまず相手にするのは、地下基地へと物資を輸送する武装貨物列車。これについては、車両最後部に取り付けられている2門のキャノン砲と、飛行アンドロイド兵の複合攻撃に気をつけながら戦おう。

また、コンボを狙う場合には、貨物列車の各射撃ポイントで時間を稼ぎながら戦うと、貨物列車がプラットホームに到着するまでの時間を稼げる。

2プラットホーム

貨物運搬口からたどり着いたのは、列車から資材を積み降ろすプラットホーム。ここでは、R.O.Mの歩兵部隊が資材の護衛にあたっているが、所詮は護衛。素早く片付けてしまおう。ちなみに、プラットホーム各所に配置されている「赤い」ドラム缶は、撃つと爆発して周囲の敵を巻き込む性質を持っているので、うまく活用しよう。

護衛部隊をすべて片付けると、資材運搬口を通過し、いよいよ敵地下基地の中心部へと突入する。

3〜5地下基地中心部

基地の中心部は、ヨセミテの山麓地下をくり抜いて作られた広大な空間に建造されている。空間の中心には基地の基部とも言える巨大なタワーがそびえ立っており、タワーの各所には外敵の侵入に備えた迎撃用砲台が設置されているという徹底ぶりである。

ここは、「広大な空間での戦闘」という性質上、敵が天地を問わず出現する上に、毎回のプレイでかなり激しくカメラアングルが違うため、パターンを覚えることがかなり難しいという場所になっている。だが、裏を返せばこういった場所でのドッグファイトこそLA・マシンガンズの醍醐味ともいえるので、腹をすえてドッグファイトを堪能するとしよう。

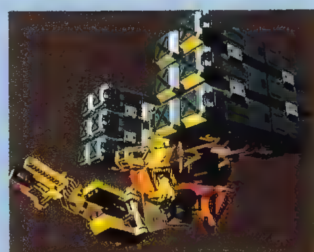
さて、地下基地中心部でのポイントは、タワーの「足場」に設置されている砲台と、ラスベガスでも登場した重装歩兵のHHE-01。どちらも耐久力が高く、ミサイルを連射してくる強敵となっているので、なるべく接近戦になる前に倒しておきたいところ。

また、ここでは、撃つと爆発するドラム缶も多数設置されているので、多数の敵と戦うようなときにはうまく活用して戦闘を有利に進めよう。

STAGE BOSS:TRISRELION

R.O.Mの超大型マシン。本来は下半身もあり、地下基地で組み立て・装着する予定であったが、実際の作業を行う前にS.I.F.A.T.の奇襲を受ける。大型ミサイルを搭載しての戦闘から各種作業など、使用用途は幅広い。

実際の戦闘では、両肩に装備したランチャーから射出されるミサイルを撃ち落とす作業が中心となる。このミサイルは放っておくと2つのドリルに分裂するので、なるべく早めに破壊しよう。



"TRISKELION"

REVOLVING...?

このゲームを少しやりこめばわかるかもしれないが、LAマシンガンズには「キャラ回し」の概念が一部ある。これは、敵を早く倒せば倒すほど、次の敵がどんどん出現するというもので、スコアアタックには必須のテクニックと言ってもいいだろう。

とはいうものの、すべての場所で最速のキャラ回しを行ってもいいというわけではない。問題になるのは「画面中の敵編隊が消えてから次の編隊が出るまでのタイムラグ」で、例えば視点の切り替わり際などでこのタイムラグが重なってしまうと、チェーンをつなぎにくくなってしまうこともありえるのだ。

限界点まで攻めたいプレイヤーは、このタイムラグまで考慮に入れたキャラ回しを心掛けよう。

CLEAR BOUNS

各ステージをクリアしたときに加算されるボーナス点は、以下の法則に従って計算されている。

①ミッションクリアボーナス：一律10000点
②タイムボーナス：残時間1秒ごとに1000点
③Max chain ボーナス：
　ステージ中の最高チェーンコンボ数×5000点
④ダメージペナルティー：
　(①+②+③)×（ダメージを受けた回数×5%）
⑤民間人誤射ペナルティー：
　(①+②+③)×（民間人を撃った回数×10%）

これらの要素を、①②③の合計から④と⑤を減算したものが最終的にステージクリアボーナスとなる（ただし、マイナス得点にはならない）。

T.I.P.S

MAXIM SCORE In SEGA AM#3

ここでは、LAマシンガンズの開発元であるセガAM3研で実際に出された、各ステージのハイスコアを紹介しておこう。参考になるかな？

ロサンザルス	2,218,481
アルカトラズ	795,424
ラスベガス	1,179,181
ヨセミテ	1,184,947
最終面	1,632,045

汝、刮目して見よ！（擦れ声で）

禁断のエンディング集

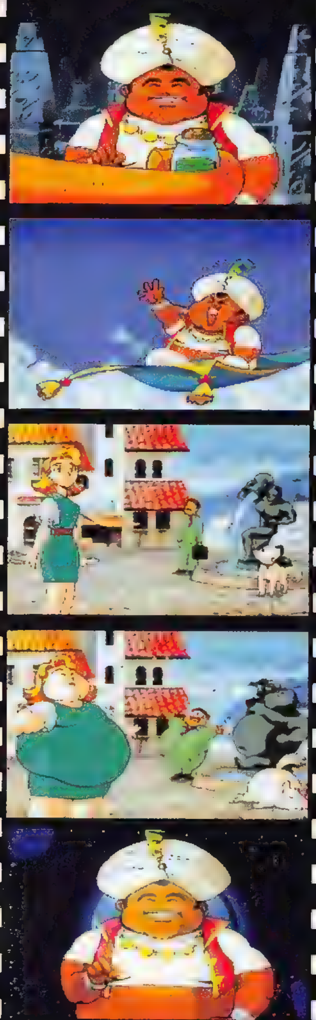
なにィ？ ガンバード2のエンディングが見たいだとォ？ 甘えるな！
と言いたいところだけど、今回は特別。各キャラひとつずつ紹介することにしますか。
担当：善之字元帥

GUNBIRD 2™
ガンバード2

“デブの昏い欲望”

ヘイコブの場合…

「全人類をデブにする薬が
欲しいデブ～!!」
「そお～れ！
デブ王国も夢じゃないデブ～」
「きゃあ!」
「ウワン！ワン!」
「おおっと!!」
「ブッヒッヒッ
やっぱりデブがいちばんデブ!」





“国家転覆！”

バルピロの場合…

「ゴニョゴニョ…皇帝…の病気…薬」
「バルピロが戻りましたぞ！
この薬をお飲み下さい。」
「こ、皇帝陛下～!!」
「ハ・ハ・ハ・ハ
帝国は我輩が統治するナリ。
抵抗は無意味ナリ～!!」

バルピロは1週間で全世界を制圧。大バルピロ帝国の誕生である…。

こうして地球は、争いのない平和な世界に生まれ変わった。

“君の瞳は100万W”

タビアの場合…

「私…もっと明るい娘になって
お母さんを喜ばせたいの!」
「この薬を飲むんだゾウ」
…ゴクッ、ゴクッ…
ピカーン!
「良かったねー！
光ってるよ!あんた!」
「そうじゃなくって～!」





“今夜はサタデーナイト”

アルカードの場合…

「実は俺…」
「ハゲなんだ」
「よしよし、この薬を飲むんだゾウ」
「ゴクゴク…ぷはー、
効いてきたかな？」
「はぅあ～!?」
「こんな頭いやだ～!」
「超ナイスな髪型ケロ!」
「いかすゾウ～!!」

薔薇の花園

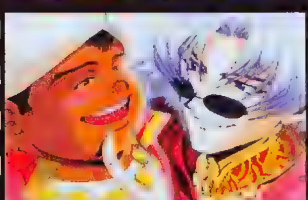
もはや彩京の伝統となったホモネタ。2人同時プレイのエンディングのうち、アイン関係はなんとすべてがホモオチなのだ！

“いざ、愛の世界へ…”

アルカード&ヘイコブの場合…

「惚れ薬を作ってもらおう!!」
「できたゾウ。」
「薬はおらのデブ～!!」
「誰が渡すものか!!」
「あっ!?」
「ああ…素敵だよヘイコブ!」
「いい男にほめられて、
　ゾクゾクするデブ～!!」
その後二人は、地底王国の
アダムとイブになったとさ。
（どっちがイブ？）










“天才科学者の悲劇”

アイン&タビアの場合…

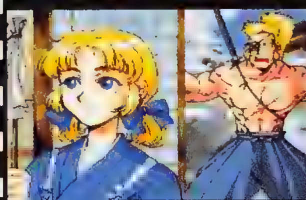
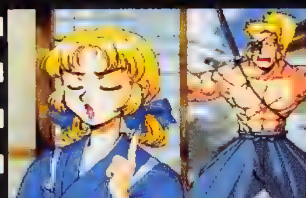
「薬は拙者のものでゴザる!!」
「ずるい! 私だって欲しいもん!!」
「キャプテン・アッシュ登場!」
「タビア、無事だったかい?
　叔父さんが来たからには、
　もう大丈夫だよ!!」
「辛抱! たまらん!!」
「ふぅ…もうロリコンとは
　呼ばれないでゴザるよ…」
「俺の、俺のイメージがぁ…」

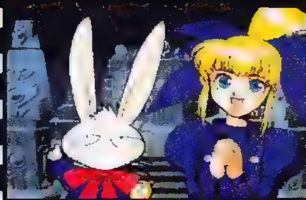
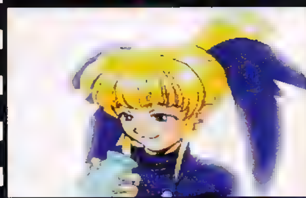
“勘違い侍の非凡な1日”

アインの場合…

「風邪薬をよこすでゴザる!!」
「できたゾウ。」
「アスカ～!!辛抱するでゴザるよ～!!」
「アスカ!?か、風邪は!?」
「あら、お兄様。そんなもの
　とっくに治ってるわよ。」
「いい年して裸でほっつき歩いて…
　罰として火あぶり!!」
「うおお!!熱いでゴザる～!!
　でも、薬があるから
　だ、大丈夫でゴザる～!!」






“魔法少女はCカップ?”

マリオンの場合…

「私を17歳に戻して!」
「神様、あの性格も
　何とかしておくれ」
「ボムボム、今なんて言った？」
「ぎくぅ…」
「ボムボム、今までごめんね。
　これからも仲良くしてね？」
「マリオン様、なんて立派に…」
「なーんてね！う・そ・ぶ～。」
「鬼や、あんたやっぱり鬼やぁ!!」

ここで紹介したエンディングは、実はほんの一部。2人同時プレイ専用のエンディングもまだ存在する。

そこで、エンディング画面をすべて収録した小冊子「ガンバード2エンディング集」を、10名の読者にプレゼントしたいと思います。

宛て先は、

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26 （株）新声社
ゲーメスト編集部
「GB2小冊子欲しい!」係

まで、官製ハガキでお送りください。GB2の記事に関する感想を必ず記入のうえ、熱意順に上位10名の方に差し上げたいと思います。締め切りは**3月12日（金）消印有効**分まで。皆様のご応募、待ってます！（なお、当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます）


The Future Is Now
SNK
超えるべき奴がいる。



餓狼伝説 WILD AMBITION™

待望の餓狼伝説がハイパーネオジオ64で登場!!

積極的な攻撃が勝敗を決する「ヒートゲージ」システム、そして、ハイレスポンスな操作感で繰り広げられるハイスピードアニメーションがキミを新たな「餓狼」ワールドへと導く! 新たなる伝説への挑戦、「餓狼伝説ワイルド アンビション」アーケードに登場。



HYPER NEOGEO 64™

インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう! "ネオジオポケット"の最新情報も満載! SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(6339)0110［受付時間］9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。



MEDALION
天からもたらされた、
強大な力を秘めた石「メダリオン」。
しかし、それは大いなる繁栄とともに、
致命的な破壊も生み出した。
そして、「メダリオン」の争奪戦を巡り
人類は滅亡の危機に追い込まれようとしていた。
それを阻止するがため、選ばれし四人。
信之介、ルビー、アイシャ、シュトック。
人類存亡の運命に導かれ、
四機の翼がいま、戦空に煌めく。
GIGAWING™
ギガ ウイング
キャラ・デザイン
[冬目 景氏]
●「黒鉄」(週刊コミックモーニング連載)●
●「羊のうた」(月刊コミックバーズ連載)●
CFC会員募集中!
ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。
いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。
申込用紙のご請求 お問い合わせは… ●カプコンフレンドリークラブ事務局/TEL:06-6948-0555
●カプコンホームページ http://www.capcom.co.jp/まで
セルピュータ 最新情報
発売(株)カプコン 販売(株)SME・インターメディア
「パワーストーン」オリジナル・サウンドトラック
1999年3月20日発売決定!!お楽しみに!!
「ジョジョの奇妙な冒険」オリジナル・サウンドトラック 絶賛発売中!
2,100円(税込)CPCA-1022★初回特典封入!
●好評稼働中!!●
★パワーストーン最新情報満載!!<パワーストーンオフィシャルサイト>http://www.powerstone.com/★<カプコンホームページ(インターネット)>http://www.capcom.co.jp/
CAPCOM FAX 通信 FAX: 06-6947-4540
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。



GAMEST
March 3.30 1999
No.255
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成11年3月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第12号通巻255号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-9321
特別定価 540円 本体514円 送料140円
T1122445030547
雑誌22445―3/30